La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos

Daniela Kuschel (ed.)

La Casa de la Riqueza

Estudios de la cultura de España

LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN LOS JUEGOS Y ENTORNOS LÚDICOS

Daniela Kuschel (ed.)



La Casa de la Riqueza
Estudios de la Cultura de España
78

El historiador y filósofo griego Posidonio (135-51 a.C.) bautizó la península ibérica como «La casa de los dioses de la riqueza», intentando expresar plásticamente la diversidad hispánica, su fecunda y matizada geografía, lo amplio de sus productos, las curiosidades de su historia, la variada conducta de sus sociedades, las peculiaridades de su constitución. Sólo desde esta atención al matiz y al rico catálogo de lo español puede, todavía hoy, entenderse una vida cuya creatividad y cuyas prácticas apenas puede abordar la tradicional clasificación de saberes y disciplinas. Si el postestructuralismo y la deconstrucción cuestionaron la parcialidad de sus enfoques, son los estudios culturales los que quisieron subsanarla, generando espacios de mediación y contribuyendo a consolidar un campo interdisciplinario dentro del cual superar las dicotomías clásicas, mientras se difunden discursos críticos con distintas y más oportunas oposiciones: hegemonía frente a subalternidad; lo global frente a lo local; lo autóctono frente a lo migrante. Desde esta perspectiva podrán someterse a mejor análisis los complejos procesos culturales que derivan de los desafíos impuestos por la globalización y los movimientos de migración que se han dado en todos los órdenes a finales del siglo XX y principios del XXI. La colección «La Casa de la Riqueza. Estudios de la Cultura de España» se inscribe en el debate actual en curso para contribuir a la apertura de nuevos espacios críticos en España a través de la publicación de trabajos que den cuenta de los diversos lugares teóricos y geopolíticos desde los cuales se piensa el pasado y el presente español.

LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA EN LOS JUEGOS Y ENTORNOS LÚDICOS

Daniela Kuschel (ed.)

Iberoamericana • Vervuert • 2023

Este libro ha sido desarrollado como una acción del proyecto
Vamos a la Guerra/Allons en Guerre financiada por el Ministerium
für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg
y la Universität Mannheim.

Amor de Dios, 1 – E-28014 Madrid
Tel.: +34 91 429 35 22

Elisabethenstr. 3-9 – D-60594 Frankfurt am Main
Tel.: +49 69 597 46 17

info@ibero-americana.net
www.iberoamericana-vervuert.es

ISBN 978-84-9192-399-2 (Iberoamericana)
ISBN 978-3-96869-521-1 (Vervuert)
ISBN 978-3-96869-522-8 (e-Book)

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228

Depósito legal: M-30804-2023

Diseño de cubierta: Rubén Salgueiros

Impreso en España

La impresión de este libro se ha realizado sobre papel certificado FSC a partir de madera procedente de bosques gestionados de forma respetuosa con el medio ambiente, socialmente beneficiosa y económicamente sostenible.



Contenido

INTRODUCCIÓN

Reflexiones sobre la guerra civil española y la memoria histórica en entornos lúdicos

Daniela Kuschel
Universität Mannheim

Jugar es una actividad que nunca se tomará suficientemente en serio.

Jacques-Yves Cousteau

1. A propósito del origen de este libro

Habiendo trabajado durante muchos años sobre las ficciones de la Segunda República, la Guerra Civil, la dictadura franquista y la memoria histórica en la literatura, el cine y el cómic, los juegos tanto

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_201

analógicos como digitales —que se convierten cada vez más en objetos de estudio en las ciencias históricas, sociales y culturales— llamaron mi atención. Me intrigó si había juegos ambientados en la guerra civil española, de qué tipo de juegos se trataba y cómo representaban este acontecimiento importante de la historia reciente de España. Además, tenía dudas sobre cómo habían sido acogidos por los jugadores y la sociedad en general, todavía preocupada por la recuperación de la memoria histórica. Dicho y hecho: en marzo de 2021, en el marco de un proyecto más amplio sobre las representaciones de guerras de países hispano y francoparlantes, lancé la iniciativa de crear este libro con el propósito de juntar distintas perspectivas sobre la guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos, bajo los cuales se entiende toda forma de *ludificación* que se relacione con la temática. En plena temporada de confinamiento —que, justamente, se convertiría en un período de gran aumento de ventas en la industria de juegos—, contacté con autores de diferentes disciplinas que en sus investigaciones ya habían mostrado algún interés en la temática. Las variadas disciplinas de los contribuyentes —ciencias históricas, jurídicas y políticas, ciencias literarias y culturales, así como ciencias de la comunicación y de la educación— han permitido reunir estudios de enfoques diferentes, pero interrelacionados, que se basan en teorías y métodos distintos (tanto cuantitativos como cualitativos) e incluso trabajos creativos de diseño e implementación de la *gamificación* que proponen pistas que podrían complementar el estudio y la enseñanza sobre dicho momento histórico.

2. La Guerra Civil revisitada desde los *(analog)game studies*

Investigar las representaciones de un pasado conflictivo y sus relaciones con el presente en los productos culturales es un tema recurrente de las humanidades. Sin embargo, los juegos, que son parte integral de la historia de la humanidad, no han sido tan estudiados como la literatura, el cine u otros medios narrativos a la hora de analizar lo que aportan a las visiones del pasado y a la memoria cultural. El tema de

la guerra civil española no es una excepción: desde la perspectiva de las ciencias literarias y culturales, el desiderátum de estudios sobre la representación de la Guerra Civil y la memoria histórica en los juegos es manifiesto en comparación con la abundancia de trabajos sobre el mismo tema en otros medios narrativos, en particular la literatura y el cine, que disponen de una vasta bibliografía. Los escasos estudios aislados sobre la Guerra Civil en los juegos datan de hace muy poco y se inscriben mayoritariamente en la misma ola de interés que este libro, estimulada por la evolución y creciente importancia de dos campos de investigación todavía jóvenes: los *game studies* y, más joven aún, los *analog game studies*. Estos no solo fomentan la investigación sobre los juegos como medios de comunicación distintivos, sino que proponen nuevas perspectivas, teorías y métodos para reevaluar temas profundamente investigados en otros medios, como es el de la representación de la guerra civil española. Visto como un campo interdisciplinario, los (*analog*) *game studies* promueven la incorporación de los juegos como objetos de estudio desde diferentes disciplinas donde los intereses y aproximaciones son tan variados como los juegos mismos. Los estudios se interesan, por ejemplo, por las características mediales y estéticas de los diferentes tipos de juegos o por su potencial interactivo y sus capacidades comunicativas. Otros sondean las posibles aportaciones de los juegos a la educación (cívica) y la formación de un saber y una conciencia tanto individuales como colectivas. Cada vez más se postula también la influencia que tienen los juegos en los procesos de la memoria, de la reificación del pasado y de la historia pública.[1] La relación de los juegos con la historia y las ideologías da lugar al análisis de las propuestas del pasado y del presente que estos, siendo modelos y simulaciones del pasado, hacen a los jugadores. En Alemania, por

1 Véanse, entre otros, Jason Begy: "Board Games and the Construction of Cultural Memory". En: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738; Jan Gonzalo Iglesia: "Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War". En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158; Marc Marti: "Le jeu vidéo et la mémoire. Créations et débats autour de la guerre civile espagnole". En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142.

ejemplo, la fundación Erinnern mit Games ('hacer memoria con videojuegos', https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/initiative-erinnern-mit-games/) se dedica al análisis y la reflexión crítica de la representación del Holocausto y del pasado nacionalsocialista en los videojuegos. Al mismo tiempo, se investigan los potenciales de los juegos para la conmemoración y la educación en colaboración fructífera con la industria y los diseñadores.

Aunque son, en efecto, mucho menos numerosos que las novelas, películas o cómics que tratan el hecho histórico, los juegos ambientados en la guerra civil española, no obstante, forman parte de la continua producción de artefactos culturales que representan este punto de referencia tan importante de la historia española y, por tanto, contribuyen a construir su memoria. Los juegos y entornos lúdicos tienen un papel importante dentro del paisaje mediático actual y adquieren más y más importancia en la vida cotidiana de mucha gente porque encaran la necesidad de una comunicación adaptada y de formas de divulgación actualizadas. Mientras que la literatura, el cine y también la historieta se han establecido como medios importantes para la construcción de una memoria cultural, para la divulgación de conocimientos históricos en general y para la recuperación de la memoria histórica en particular, se siguen asociando los juegos principalmente con actividades de entretenimiento y ocio, sin fines específicos o incluso con efectos nocivos. Pero, como han constatado investigadores como William Uricchio o Steffen Bender hace ya más de diez años —y como lo confirman los estudios más recientes de Alberto Venegas Ramos, entre otros—, los juegos están entre los divulgadores más potentes de relatos históricos, de ideologías y de formas de concebir el mundo y la vida en general.[2]

2 Steffen Bender: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: transcript 2012; William Uricchio: "Simulation, History, and Computer Games". En: Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338; Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

Esta forma particular de apropiación del pasado, que se efectúa en los juegos, es un presentismo que da una visión actual (o sea, contemporánea a la época de la creación del juego) del momento histórico. No existe aislado, sino que se incorpora en la larga historia de la mediatización y ficcionalización de la Guerra Civil, la que se ha adaptado continuamente a las necesidades comunicativas y también conmemorativas de cada generación, engendrando paradigmas de interpretación cambiantes. Desde las representaciones inmediatas en el contexto de los años treinta —los carteles, la televisión temprana o la radio, no exentos de fines propagandísticos— hasta las representaciones en el paisaje mediático actual —no exento de revisionismo histórico y de la perpetuación de mitos—, el panorama global de representaciones de la Guerra Civil es resultado de esta voluntad de apropiarse del momento histórico para comprenderlo y contarlo, basándose en las fuentes y conocimientos disponibles. La continua producción de juegos de mesa y, desde hace dos décadas, también de videojuegos ambientados en la guerra civil española tanto como las recreaciones históricas, los juegos de rol (prácticamente ausentes todavía para la Guerra Civil) y otras prácticas lúdico-participativas de reivindicación del patrimonio y la memoria dan cuenta de la búsqueda de y la necesidad de nuevas formas de aprendizaje, información, comunicación y conmemoración en la sociedad actual.[3] No obstante, la apropiación del momento histórico mediante los productos culturales es, en general, un proceso altamente ambiguo, ya que las diferentes representaciones, visiones o ficciones de la Guerra Civil se relacionan entre sí: se pueden afirmar o complementar, se revisan o se contradicen, hacen las veces de convicciones ideológicas o sirven, incluso, de instrumentos políticos. Las representaciones abren espacios en los que es posible negociar las múltiples visiones e interpretaciones del pasado, pero, a menudo, se transforman en *campos de batalla* donde se lucha por la hegemonía del relato sobre la memoria de la Guerra Civil.

En consecuencia, en el marco de la abundante investigación sobre las representaciones culturales de la guerra civil española, es indispen-

3 Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019.

sable dedicarse también a los juegos ambientados en la misma, ya que pueden ser considerados como fomentadores de interacción y *máquinas de narrar* que construyen, deconstruyen, perpetúan y, sobre todo, divulgan conceptos, discursos, relatos e incluso mitos y narrativas sesgadas sobre el conflicto bélico. Tanto como la literatura o el cine, los juegos permiten negociar nuestra comprensión del acontecimiento histórico que, siendo todavía memoria viva en la sociedad española, sigue condicionando estructuralmente la política y la cultura de la España actual, pues la Guerra Civil sigue siendo actualizada en la memoria colectiva de tal manera que todavía ejerce su poder polarizante, provocando también incesantes polémicas. Además, se la instrumentaliza política e ideológicamente, lo que evita que se produzcan "formas comunes de reconocimiento y rituales sociales de reconciliación".[4] Estos, importantes para la autoconciencia y el desarrollo de una sociedad democrática, no se consiguen sin que se establezca una política de la memoria que se base en los principios de la verdad, la justicia y la reparación. Por falta de la misma, la memoria de la Guerra Civil se ha transformado en un trauma colectivo, manteniendo vivas, por un lado, las rupturas que los años de conflicto militar habían producido en la vida de la gente y, por el otro, la *mutilación* del cuerpo social y político del país en los tiempos posteriores a la guerra. Los casi cuarenta años de dictadura que la siguieron y el periodo de la transición a la democracia, tras la muerte de Francisco Franco en 1975, contribuyeron a que la memoria de la Guerra Civil "haya mantenido el mismo carácter que el hecho real, es decir, el de su traumatismo y virulencia".[5] Tanto la dictadura como la transición a la democracia impidieron por razones diferentes —la dictadura, imponiendo una memoria oficial franquista y el consenso de la transición pretextando evitar "abrir vie-

4 Aleida Assmann: "Vergessen oder Erinnern? Wege aus einer gemeinsamen Gewaltgeschichte". En: Sabina Ferhadbegoviç (ed.): *Bürgerkriege erzählen*. Konstanz: Konstanz University Press 2011, 303-319, 317. En el texto original dice: "gemeinsame Formen der Anerkennung und soziale Rituale der Versöhnung".

5 Julio Aróstegui: "Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil". En: Julio Aróstegui/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94, 71.

jas heridas" para asegurar el paso a la democracia— tratar el pasado en público en un debate abierto y constructivo. La *superación del pasado* (*Vergangenheitsbewältigung*) fue postergado, lo que llevó, a partir de los años noventa, a lo que hoy en día se conoce como la recuperación de la memoria histórica. El motor y divulgador de este trabajo sobre la memoria fueron iniciativas artísticas y de la sociedad civil, ante todo la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica (ARMH), que, de algún modo, institucionalizó los esfuerzos por los derechos a la verdad, la justicia y la reparación para las víctimas de la Guerra Civil y el franquismo. A estas y otras iniciativas de carácter civil y privado siguieron iniciativas políticas que daban como resultado la Ley de Memoria Histórica de 2007 y la reciente Ley de Memoria Democrática de 2022. Ambas son hitos fundamentales para una política de la memoria en la que se condena el golpe de Estado y se reconoce a las víctimas de la guerra y represión. Pero el largo tiempo pasado desde los primeros proyectos verbalizados hasta que los más importantes se hicieron realidad muestra que la política y la ley se mueven despacio: a finales de 2019 tuvo lugar la exhumación del antiguo dictador del Valle de Cuelgamuros (anteriormente, Valle de los Caídos, cuyo renombramiento, fruto de la ley de 2022, es otro gesto que muestra la voluntad de reformular la memoria impuesta por la dictadura) y en 2022 el golpe de Estado de 1936 y el franquismo son oficialmente *condenados y repudiados*, además de ser promulgada la apertura global de los archivos franquistas. Estas iniciativas políticas han sido urgentes y son necesarias para poder *pasar página* y revindicar un pasado que gran parte de la sociedad sigue percibiendo como conflictivo e incluso irreconciliable. Son el caldo de cultivo que posibilita que dentro de la cultura y la sociedad se deconstruyan las imágenes y los discursos rígidos y sesgados para que se reconstruyan visiones e interpretaciones asumibles sobre la Guerra Civil y sus secuelas.

Los juegos, como artefactos culturales creados en contextos reales y con fines específicos, incorporan estas preocupaciones y movimientos sociopolíticos. Tanto como la literatura o el cine, los juegos conservan, construyen y transmiten diferentes, y a menudo problemáticas, concepciones de la historia, reflejan las condiciones sociales contemporáneas y también las convicciones personales de sus creadores. Pero

es un rasgo particular común que los juegos tienen un potencial interactivo mucho más elevado que los otros medios más tradicionales. Involucrando altamente a sus jugadores en la construcción de sentido, las técnicas de narración, de retórica y de persuasión de los juegos se distinguen de aquellos de otros medios. Por eso es necesario, por un lado, comprender cuáles son los relatos que los juegos sobre la guerra civil española contienen y los que se desarrollan a lo largo de una partida. Hay que preguntarse cómo se construyen ciertas narrativas y sobre qué presunciones y retóricas se basa la argumentación para persuadir a los jugadores de una u otra interpretación del momento histórico. Asimismo, hace falta analizar cómo los jugadores interactúan con el juego y cómo tratan las informaciones y visiones dadas. Por el otro, hay que observar cómo los juegos se relacionan con otras representaciones culturales y científicas de la Guerra Civil y cómo se vinculan a los discursos sociales y políticos actuales, creando espacios donde se negocia lo individual y lo colectivo de la memoria histórica.

El presente volumen colectivo asume esta tarea y propone analizar y evaluar tanto los juegos existentes ambientados en la guerra civil española como los vacíos y potencialidades que este género mediático apercibe.

3. Una temática mirada desde varias ópticas entrelazadas

La guerra civil española en los juegos y entornos lúdicos tiene por objetivo primario extender el abundante panorama de los estudios sobre las representaciones culturales de la guerra civil española hacia los juegos analógicos y digitales. Dedicado a un público informado temáticamente, pero no necesariamente familiarizado con el ámbito de los juegos, el libro también introduce los (*analog*) *game studies* sobre la cultura española en un contexto no-especializado en ludología. Por eso, el libro ofrece, por un lado, estudios de caso en los que se analizan los juegos existentes —tanto los títulos más populares y de grandes empresas como los menos conocidos, de bajas tiradas, de autores y editoriales independientes o de fans y *amateurs*—, ya que solo una visión de conjunto de los juegos y entornos lúdicos puede dar una

impresión de la organización, las diferentes actividades, iniciativas y motivaciones en el ámbito de los mismos. Para completar el panorama, siempre se hace referencia a estudios anteriores de los autores y se citan sus resultados. Por el otro lado, presenta métodos y teorías para el análisis de juegos, en particular de juegos sobre guerras y conflictos históricos. Así que es tanto una introducción al material, a las herramientas y recursos para los lectores no familiarizados con el medio *juego* como una reflexión epistemológica sobre cómo los juegos pueden enriquecer la investigación sobre las relaciones entre guerra, memoria e historia.

En los años noventa, un verdadero *boom* de la investigación sobre la memoria marca profundamente los estudios culturales, donde, entre otros, el concepto de *Erinnerungskultur* ('cultura conmemorativa') intenta teorizar las crecientes preocupaciones por la presencia del recuerdo en la esfera pública y por las prácticas —tanto individuales como colectivas— que deciden sobre qué parte del pasado debe ser conservada y rememorada. Estos conceptos son una base importante para las reflexiones de este libro, que, por eso, comienza con una suerte de prefacio del experto austríaco en la tematización del Holocausto en los videojuegos Eugen Pfister, intitulado "A modo de prefacio. '¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual'. Hacer memoria en el videojuego". Desde una perspectiva externa a los estudios culturales españoles y a las investigaciones sobre la memoria histórica en España, Pfister reflexiona sobre los mecanismos generales, el potencial y la tarea de "hacer memoria" en y con los videojuegos —observaciones que se pueden aplicar también a otros entornos lúdicos—. El investigador no solo explora en su contribución la relación entre memoria y cultura popular para razonar sobre el papel activo de los videojuegos para la construcción de las culturas conmemorativas, sino que se confronta en una *clasificación autobiográfica* a cómo su "visión histórica de la guerra civil española pudiera estar moldeada por [sus] experiencias con los medios y, en particular, con los videojuegos" (51). Mucha gente entra por primera (y quizás única) vez en contacto con determinadas imágenes históricas por medios narrativos. Y no es de sorprender que en muchos casos se trata de juegos, porque estos, como demuestran las ventas de la

industria, son productos prolíferos de la cultura popular. Las reflexiones de Pfister sobre los mecanismos de la memoria y la apropiación personal de un momento histórico son también reveladores de cómo se visiona la guerra civil española en las producciones culturales internacionales. A menudo, esta se convierte en una guerra puramente ideológica, luchada y decidida por los poderes extranjeros, y en una especie de preludio a la Segunda Guerra Mundial. Otras contribuciones del libro confirman que las perspectivas internacionales no tratan la Guerra Civil como un evento histórico independiente: analizando tres juegos de mesa, Jan Gonzalo Iglesia muestra en la segunda parte del libro que la Guerra Civil como evento jugable es una mera cuestión de oportunismo visto desde la perspectiva de las grandes potencias internacionales. En la mayoría de los videojuegos, como explica la contribución de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Alberto Venegas Ramos, desde el prisma internacional la Guerra Civil no existe por sí misma, sino que es un evento insertado en un contexto más amplio. Los (*analog*) *game studies* desde el contexto cultural español, en las que se inscribe este libro, tienen la tarea de señalar estas tergiversaciones en la percepción internacional de la Guerra Civil que repercuten en la memoria nacional.

A este prefacio le sigue la primera parte del libro, "Memoria, historia y juego: aproximaciones metodológicas", en la que se reúnen cuatro contribuciones que, desde un enfoque teórico y metodológico, exploran las relaciones entre memoria, historia y juego. Siempre y cuando les es posible, combinan estas reflexiones con análisis de corpus para ejemplificarlas, lo que les acerca también a las contribuciones de la segunda parte del libro, que contiene estudios de caso, es decir, aproximaciones interpretativas de una variedad de juegos ambientados en la Guerra Civil. El libro se entiende como un prisma que intenta entrelazar diferentes facetas y matices de una misma temática, ofreciendo la máxima profundidad y detalle. Esto implica que hay ciertos solapamientos en los capítulos, porque estos facilitan capturar la totalidad del tema.

En el primer capítulo de esta primera parte, Marc Marti complementa las reflexiones de Eugen Pfister desde lo español. En "Videojuego y narrativa histórica: teoría y práctica", Marti examina la relación

estrecha entre lo que en Francia se suele llamar *relato nacional* (*roman national*) y el uso que hacen los videojuegos del material histórico. A partir de eso, discute las prácticas de los juegos digitales que permiten jugar *en* o *con* la Historia y evalúa su potencial pedagógico. Para ilustrar sus razonamientos, explica cómo los videojuegos ambientados en la guerra civil española se relacionan con los diversos contextos económicos, políticos y culturales. El reducido número de juegos y el dominio del juego de estrategia —aspectos qué serán investigados más profundamente en la contribución de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Alberto Venegas Ramos— parecen sinónimos de una narrativa histórica problemática que repercute en su posible ludificación.

La siguiente contribución, de Jan Gonzalo Iglesia, se centra en los juegos analógicos. Preguntándose "¿Qué historia jugamos?", ofrece "una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica". Gonzalo Iglesia introduce diversos ámbitos y metodologías de análisis útiles para el estudio de los juegos analógicos, que se distinguen en muchos aspectos de sus homólogos digitales y requieren recursos y herramientas de análisis diferentes. El capítulo aspira a dar una visión de conjunto sobre cómo estudiar los juegos de mesa y a sensibilizar para otras posiciones epistemológicas que pueden alterar los paradigmas que determinan cómo pensamos las guerras históricas, cómo las recordamos y cómo las reinventamos jugando y narrándolas.

Las herramientas y la metodología tienen que adaptarse al objeto del estudio. Para estudiar el conjunto de juegos de mesa publicados sobre la Guerra Civil, las nuevas herramientas computacionales son imprescindibles. El capítulo que firma Xavier Rubio-Campillo, "Los juegos de mesa de la guerra civil española como historia pública: una aproximación desde la ciencia de datos", ilustra cómo el proceder con grandes *datasets* nos puede ayudar a entender la percepción de la sociedad sobre el conflicto. Rubio-Campillo explora un vasto corpus de juegos a partir de la plataforma y base de datos BoardGameGeek. Los resultados muestran que la Guerra Civil es tematizada tanto en juegos de empresas (también internacionales) que lideran en el mercado como en otras más independientes, lo que diversifica su representación. Dentro de la globalidad de las guerras *españolas* representadas en los juegos estratégicos, la Guerra Civil tiene un lugar destacado

y ha recibido un aumento en el número de juegos publicados en el 2007, lo que coincide con la Ley de Memoria Histórica y con el renovado interés en el pasado conflictivo. Es de esperar si una semejante coincidencia se reproduce en los años siguientes a la Ley de Memoria Democrática. Lo que ya se puede observar son tendencias generales a buscar otras formas lúdicas para abordar temas históricos conflictivos como, por ejemplo, el muy famoso videojuego polaco *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), que cuenta la guerra desde la perspectiva de civilistas, o el juego de mesa *Memoria oculta* (Fractal Juegos, 2020), que tematiza la última dictadura chilena.

Tales narraciones alternativas, que rompen con la perspectiva militar habitual de los *wargames*, son también el tema de la siguiente contribución, de Daniela Kuschel, "Las ludoficciones y la Guerra Civil: entre interpretaciones hegemónicas, experiencias narrativas y dinámicas comunicativas", que cierra esta primera parte del libro. En primer lugar, el estudio evalúa, a base de diferentes enfoques teóricos, cómo se pueden analizar las *ludoficciones* que surgen de los juegos analógicos y digitales. El objetivo es explicar e ilustrar cómo los diferentes componentes semióticos de un juego influyen en la construcción de las ficciones históricas, favoreciendo ciertas interpretaciones sobre otras. Además, se razona sobre cómo los jugadores, según sus disposiciones, enfrentan estas visiones hegemónicas y cómo se abren diferentes contextos comunicativos (sobre todo, en el mundo digital) que sirven de infraestructura crítica para la circulación de toda clase de información, conocimiento y opinión sobre el momento histórico. Ya que en el capítulo se analizan varias ludoficciones concretas de la Guerra Civil, este forma un puente ideal hacia la segunda parte del libro, que, dando prioridad al contenido de los juegos, plantea sondear cómo se juega, narra e interpreta la guerra civil española en los juegos digitales y analógicos existentes.

La segunda parte del libro, "Jugar, narrar e interpretar la Guerra Civil: estudios de contenido", se dedica más explícitamente a estudios de diferentes casos de juegos existentes y enfoca varios aspectos del contenido de estos, que ofrecen una impresión general de las representaciones de la Guerra Civil en los juegos.

Desde el prisma de las ciencias históricas, el estudio de Juan Francisco Jiménez Alcázar y Alberto Venegas Ramos parte de la observación

de que “la construcción de la Guerra Civil en el videojuego” se encuentra “entre la inexistencia y la sombra”. Los autores analizan los casos emblemáticos de videojuegos nacionales e internacionales ambientados en la Guerra Civil y muestran cómo estos crean *retrolugares* que llevan a la estetización de la memoria. En su recorrido por el mundo del videojuego, sondean las razones de la escasez de videojuegos, sobre todo en las producciones españolas, que tratan la Guerra Civil.

El siguiente capítulo, de Marc Marti, “Del cine a los videojuegos. Imaginario visual de la Guerra Civil en las películas *Tierra y libertad* y *Libertarias* y los videojuegos *Sombras de Guerra* y *1936, España en llamas*”, se interesa por una genealogía que vincula estrechamente el género de la ficción histórica con los medios audiovisuales del cine y los videojuegos, complementado así la perspectiva historiográfica con la narratología. En el análisis, el autor señala que “[a]l igual que los géneros históricos literarios, el cine y los juegos tienen una relación compleja con la historia, en la que la noción de verosimilitud desempeña un papel fundamental”. Partiendo de los procedimientos de verosimilitud que ambos medios emplean, Marti investiga cómo las ficciones históricas emergen e influyen en los discursos culturales, históricos y políticos sobre la (memoria de la) Guerra Civil.

Siguiendo la misma pauta que en la primera parte del libro, la siguiente contribución vuelve a estar dedicada a los juegos de mesa. Partiendo de algunas de las premisas metodológicas presentadas en la primera parte del libro, Jan Gonzalo Iglesia propone, bajo el título llamativo de “¿Por quién doblan las campanas? La guerra civil española en los juegos de mesa de preguerra”, un análisis de un corpus de juegos ambientados en la década de los años treinta, “cuya finalidad es simular el proceso que llevó hasta la Segunda Guerra Mundial” (227). Su objetivo es identificar qué papel juega el conflicto español en la globalidad de los juegos y cómo se vinculan las mecánicas lúdicas a la jugabilidad de ese evento. Como ya hemos mencionado en relación con la *clasificación autobiográfica* de Eugen Pfister, que revelaba una visión internacional particular sobre la contienda española, Gonzalo Iglesia se pregunta metafóricamente: “¿Por quién doblan las campanas?”. Con eso, no solo alude al famoso libro de Ernest Hemingway —que también fue uno de los medios que pusieron a Pfister, como a

muchos otros no-españoles, en contacto con la Guerra Civil—, sino que parafrasea metafóricamente la percepción pública internacional dominante según la cual la guerra civil española es el teatro de guerra de las grandes potencias e ideologías extranjeras, además de ser solo un preludio a la Segunda Guerra Mundial.

Con una perspectiva desde las ciencias literarias y de la comunicación, la última contribución de esta segunda parte se dedica al análisis de las representaciones de Francisco Franco en los juegos. Para los autores Lea Achmüller, Daniela Kuschel y Paul Mogdan, se impone la pregunta de cómo el exdictador es representado y cómo se debe tratar en los juegos a personajes controvertidos de la Historia. Colocado entre el análisis semiótico y de discursos, el estudio intenta dar una visión conjunta de los juegos analógicos y digitales sobre la Guerra Civil mostrando que se evita conceder protagonismo a Franco y, en muchos casos, ni se menciona su rol de futuro dictador. Jugar los años de guerra permite evitar tratar las causas que la provocaron y aludir a los hechos que sucedieron con posterioridad. Aunque lícito desde el punto de vista del escenario de los juegos, desde una óptica ética, el dejar la responsabilidad de Franco en blanco es discutible. Para mostrar cómo su figura sigue polarizando, el capítulo incluye dos análisis de juegos polémicos que evocan de manera contraria el papel de Franco en la historia de España.

El libro termina con una parte que puede sorprender en un libro que reivindica las representaciones culturales de la guerra civil española en los juegos. Intitulada "Potencial educativo: ejemplos de diseño e implementación de juegos", esta tercera parte es una invitación a reflexionar sobre cómo los juegos, que son objetos estéticos que hay que utilizar (inter)activamente, pueden crear un acceso a la temática que difiere de otros medios más lineales. Si aceptamos que los juegos son capaces de conservar, construir y divulgar diferentes contenidos de forma lúdica, como lo razonan lúcidamente los estudios reunidos en las partes anteriores, es razonable tomar en cuenta también que esta naturaleza lúdica, que los vincula con el ocio, el entretenimiento y la diversión, puede llevar a diferentes formas de aprendizaje —sea obligatorio, potencial, externo, lateral, voluntario, involuntario, consciente, inconsciente…—. Es posible que los jugadores comiencen a

interesarse por la Guerra Civil y participen en la comunicación sobre la misma, contribuyendo así activamente a la construcción de su memoria.

En consecuencia, las tres contribuciones de este apartado se entienden, por un lado, como observaciones genéricas sobre lo que serían posibles diseños e implementaciones de procesos ludificados teniendo en cuenta los recelos y retenciones que todavía suscita el tema de la Guerra Civil cuando es explorado fuera de contextos considerados pertinentes.

Manuela Fernández Rodríguez y Leandro Martínez Peñas sondean en su contribución los "vacíos y potencialidades en el enfoque de la Guerra Civil y la Segunda República en el campo de la *gamificación* y los *serious games*". Discuten casos disponibles para ser utilizados en las aulas y los diferentes tipos y géneros de juegos que fácilmente podrían ser adaptados al contexto histórico en cuestión.[6] Destacan la importancia de una aproximación lúdica sin olvidar de reflexionar sobre los aspectos críticos que trae consigo la enseñanza de los temas históricos conflictivos.

Por el otro lado, esta parte del libro crea un espacio para las propuestas creativas de dos colaboradores que no solo son investigadores, sino también diseñadores de juegos. En este marco, no se trata de una crítica global del impacto real que tienen los juegos en el aprendizaje y la formación individuales. Se quiere mostrar las potencialidades y también las dificultades a la hora de crear un juego que, sin rechazar su naturaleza lúdica, contribuye a la divulgación de conocimientos sobre la guerra civil española y que, en el mejor de los casos, lleva a que los jugadores profundicen en el tema y desarrollen una reflexión crítica sobre el momento histórico y su significación para el presente.

---

6 El libro *Didáctica de la historia de la guerra civil española* (Barcelona: Editorial Graó 2013), de Francesc Xavier Hernández Cardona y Maria Feliu Torruella, señala en su capítulo 15 "Juegos" (149-156) cómo usar juegos para enseñar sobre la Guerra Civil en el aula; véase también Hernández Cardona/Feliu Torruella: "Didáctica de la historia de la guerra civil española". En: *Ebre* 38.9 (2019), 197-217, https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7311005.

En el conjunto de estudios de este libro, es manifiesta la pluralidad de los tipos de juegos y formas lúdicas ambientados en la Guerra Civil. Las dos propuestas de juegos reflejan esta variedad, ya que se diferencian totalmente en su diseño. El primer caso es el juego de mesa estratégico *Brigada: guerra civil española*, que ha sido un proyecto de *crowdfunding* en 2020, lo que dio también luz a la editorial Brigada Wargames. Mario Alaguero Rodríguez, el diseñador del juego, y Adán Ruiz Román reflexionan en su contribución "La *gamificación* como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos" a partir del proceso de creación de *Brigada: guerra civil española* sobre cómo se desarrolla un juego para divulgar conocimientos sobre la Guerra Civil. Describiendo estos procesos de creación, las consideraciones previas y las pautas tanto académicas, concerniendo el contenido, como de la jugabilidad, los autores no evitan tampoco la reflexión autocrítica sobre el valor comunicativo del juego y los entresijos que se plantean a la hora de crear un juego sobre la guerra civil española.[7]

El segundo caso es un juego *play by e-mail* sobre la Segunda República que Erika Prado Rubio ha inventado explícitamente para este volumen colectivo. Es decir, la última contribución del libro, "Modelización docente *play by e-mail* para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional", no es un estudio científico ni una metarreflexión sobre cómo diseñar un juego, sino su creación misma que enfoca el período de la Segunda República. Tanto la aproximación no científica, en un sentido riguroso y tradicional, como el tema de la Segunda República pueden, a primera vista, sorprender. La razón por la que el libro hasta ahora no ha incluido juegos sobre la Segunda República es simple: prácticamente no los hay.[8] Sin embargo, como afirma también la autora de la modelización

7 Para un análisis crítico de las ludoficciones que pueden generarse en el juego, véase Lea Achmüller/Daniela Kuschel/Paul Mogdan: "*Brigada 1936: guerra en España*. Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg". En: *Spiel, Kultur & Kontext* 1 (2022), 63-85, DOI: https://doi.org/10.25521/skk.2022.200.

8 Este año se publicó un juego para 1-3 jugadores del diseñador Alex Knight sobre el tema: *Land and Freedom* (Blue Panther, 2023), https://boardgamegeek.com/

docente, esta época, con sus relaciones políticas y sociales de alta complejidad, es crucial para comprender el conflicto entero, además de evaluar su enlace con el presente. La existencia de juegos sobre la Segunda República podría servir también para revelar la percepción de la sociedad en relación a esta fase decisiva de preguerra. Sobre las razones de este vacío absoluto de casos, solo se puede especular. Parece que se consideran los vaivenes sociopolíticos de la Segunda República, al igual que la fase de la dictadura, inconvenientes para ser representados en un juego. El trabajo de Erika Prado Rubio es un ejemplo de cómo, con técnicas simples, se puede ludificar el aprendizaje sobre esta época crucial permitiendo a los estudiantes llevar a cabo experiencias de empoderamiento al tomar decisiones y observar las consecuencias. El hecho de que una partida esté perdida para todos si estalla la Guerra Civil destaca la importancia de las decisiones políticas y advierte de las consecuencias para toda la comunidad si fracasan las negociaciones.

Terminar con esta propuesta de juego es también apostar por una pluralidad de perspectivas sobre cómo los juegos pueden enriquecer tanto las actividades científicas como de enseñanza (superior) para llevar adelante el estudio y la comprensión de guerras y conflictos, así como de sus orígenes y consecuencias —un tema que el profesor emérito Philip Sabin ha defendido, no sin dificultades, en el caso de los *wargames* durante toda su vida profesional en el departamento de War Studies en el King's College London—.[9]

Es de esperar que al final de la lectura de este libro se disiparán todas las posibles dudas sobre la necesidad de integrar el estudio de los juegos analógicos y digitales en el abundante panorama de los estudios culturales sobre la guerra civil española y la memoria histórica. Y, ojalá que los estudios detallados, pero no exhaustivos, aquí reunidos

---

boardgame/375931/land-and-freedom-spanish-revolution-and-civil-war. Debido a la reciente fecha de publicación, su análisis se pospone a otro estudio.

9 Entre otros: Philip Sabin: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: Continuum 2012 y "Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges". En: *Arts and Humanities in Higher Education* 14.4 (2015), 329-348, https://doi.org/10.1177/1474022215577216.

den ocasión a que surjan otros trabajos que enriquecerán el debate científico y creativo sobre la temática.

4. Notas de uso del libro y agradecimientos

Para facilitar la orientación del lector y ayudar a encontrar algunos planteamientos vinculados, se enlazan las contribuciones de forma asociativa utilizando una secuencia de caracteres, por ejemplo (↔ *Marti I.1*), (↔ *Gonzalo II.3*) o (↔ *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*), que indica el nombre del autor, la parte del libro y la posición del capítulo. Al final del libro se incluye, además, una "Juegografía" que consiste en un índice de los juegos mencionados, una lista no exhaustiva de juegos sobre la guerra civil española y algunos enlaces a *let's plays*, *streamings* y reseñas para que los lectores no familiarizados con los juegos puedan hacerse una idea de las fuentes primarias.

Somos conscientes de la necesidad de romper con el binarismo de género y de visibilizar y reconocer la diversidad sexual. Sin embargo, utilizamos el masculino genérico para mejorar la legibilidad. Esto no nos impide referirnos explícitamente a todos los individuos.

Por último, quisiera dar las gracias a todos los que han ayudado a que este libro llegue a las manos de sus lectores. Primero, y ante todo, agradezco mucho a los autores y autoras, que no solo han contribuido con sus artículos, sino que me han apoyado desde el principio en un proyecto ambicioso. Habéis participado con gran entusiasmo en las reuniones y el intercambio científico fructífero, además de respaldarme en todas las fases de la edición de este volumen. Otro gran agradecimiento es para Lea Achmüller y Paul Mogdan, que me han acompañado como asistentes estudiantiles, y a todos los que me han consagrado, de una forma u otra, su tiempo y asistencia. Finalmente, le estoy muy agradecida a la Prof. Dra. Cornelia Ruhe por su confianza y apoyo.

5. Referencias

Achmüller, Lea/Kuschel, Daniela/Mogdan, Paul: "*Brigada 1936: guerra en España*. Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg". En: *Spiel, Kultur & Kontext* 1 (2022), 63-85, https://doi.org/10.25521/skk.2022.200.

Aguilar Fernández, Paloma: *Políticas de la memoria y memorias de la política*. Madrid: Alianza Editorial 2008.

Aróstegui, Julio: "Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil". En: Julio Aróstegui/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94.

Assmann, Aleida: "Vergessen oder Erinnern? Wege aus einer gemeinsamen Gewaltgeschichte". En: Sabina Ferhadbegoviç (ed.): *Bürgerkriege erzählen*. Konstanz: Konstanz University Press 2011, 303-319.

Begy, Jason: "Board Games and the Construction of Cultural Memory". En: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738.

Bender, Steffen: *Virtuelles Erinnern. Kriege des 20. Jahrhunderts in Computerspielen*. Bielefeld: transcript 2012.

Gonzalo Iglesia, Jan: "Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War". En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.

Hernández Cardona, Francesc Xavier/Feliu Torruella, Maria: *Didáctica de la historia de la guerra civil española*. Barcelona: Editorial Graó 2013.

— "Didáctica de la historia de la guerra civil española". En: *Ebre* 38.9 (2019), 197-217, https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7311005.

Kuschel, Daniela: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019.

Marti, Marc: "Le jeu vidéo et la mémoire. Créations et débats autour de la guerre civile espagnole". En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142.

Sabin Philip: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: Continuum 2012.

— "Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges". En: *Arts and Humanities in Higher Education* 14.4 (2015), 329-348, https://doi.org/10.1177/1474022215577216.

Uricchio, William: "Simulation, History, and Computer Games". En: Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338.

Venegas Ramos, Alberto: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

A MODO DE PREFACIO

"¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual". Hacer memoria en el videojuego

Eugen Pfister
Hochschule der Künste Bern
(Traducción: Minerva Peinador)

Desde la década de los ochenta, las humanidades y los estudios culturales vienen dedicándose crecientemente a cuestiones relativas al recuerdo

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_202

colectivo (como función) y a la memoria colectiva (como estructura).[1] Las investigaciones reaccionaban a un fenómeno internacional, a un verdadero *boom* de la historia en la década de los noventa. Aleida Assmann llegó, incluso, aún más lejos al designar la memoria como el "concepto central de los estudios culturales".[2] Esta explosión parece no haberse detenido: en 2021, el Institut de France creó *France Mémoire* con el propósito, entre otros, de determinar las fechas conmemorativas *oficiales* de Francia.[3] En Polonia se introdujo una controvertida modificación de la ley sobre el Instytut Pamięci Narodowej (Instituto de la Memoria Nacional) en 2018 que contempla sanciones económicas e, incluso, prisión en el caso de la atribución a Polonia de "responsabilidad o parte de la misma de los crímenes cometidos por el Tercer Reich, en contradicción con los hechos".[4] Se muestra, aquí, de manera inequívoca, la estrecha relación entre el recuerdo colectivo y la identidad colectiva —nacional en ambos casos—. Cualquier persona que profundice en el tema con cierta intensidad notará rápidamente que los conceptos de memoria y recuerdo, a pesar de su aparente claridad a primera vista, son de muy difícil comprensión y rara vez son definidos con precisión.[5] El recurso a la analogía con un fenómeno psicológico individual a menudo sugiere falsamente la ausencia de ambigüedad. Siendo cautelosos, podemos decir que nos encontramos

1 Astrid Erll: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Stuttgart: Metzler 2005, 2.

2 Aleida Assmann: "Gedächtnis als Leitbegriff der Kulturwissenschaften". En: Lutz Musner/Gotthart Wunberg (eds.): *Kulturwissenschaften: Forschung. Praxis. Positionen*. Wien: Universitätsverlag 2002, 27-45.

3 Cédric Pietralunga: "Commémorations: pour 2021, France Mémoire a choisi Napoléon, La Fontaine ou encore La Commune de Paris". En: *Le Monde* 16/1/2021, https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/01/16/commemorations-une-delicate-mission-de-pacification-pour-france-memoire_6066450_3246.html.

4 Paul Ingendaay: "Widrige Fakten in Polen". En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 13/3/2018, https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/polens-holocaust-gesetz-widrige-fakten-15490634.html.

5 Véase Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 5.

ante una creación colectiva de sentido mediante la construcción de un vínculo común con la historia.[6]

Este fenómeno no solo se manifiesta en rituales y celebraciones oficiales, sino, ante todo y también, en la cultura popular y, de manera especialmente llamativa, en los videojuegos. Justamente en los últimos diez años se han desarrollado cada vez más videojuegos con una clara voluntad conmemorativa: se trata de juegos que, bien abordan los crímenes del régimen nazi,[7] bien elaboran narraciones críticas de la Primera Guerra Mundial,[8] mientras que otros intentan elaborar la historia del *terror blanco* en Taiwán.[9] Así, los videojuegos se convierten cada vez más frecuentemente en el foco de atención de investigaciones en torno a la memoria y las culturas conmemorativas.[10] Daniela Kuschel ha dedicado un trabajo monográfico a las transformaciones

---

6 Astrid Erll definió con elegancia la memoria colectiva como un "término genérico para todos los procesos de naturaleza orgánica, medial e institucional significativos en la influencia mutua del pasado y el presente en contextos socioculturales". En: Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 6. El término *memoria colectiva* tampoco está exento de controversia debido a su supuesto paralelismo con la psicología individual. Por este motivo, autores como Tobias Winnerling prefieren emplear el término *memoria social*.

7 Eugen Pfister: "'Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!' Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games". En: Alexander von Lünen *et al.* (eds.): *Historia Ludens: The Playing Historian*. London: Routledge 2019, 267-284.

8 Monika Fenn: "Kriegsspiel mit Herz? Computer Games zum Ersten Weltkrieg". En: *Public History Weekly* 2 (2014), https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-26/kriegsspiel-mit-herz-computer-games-zum-ersten-weltkrieg/, 26.

9 Eugen Pfister: "White Terror und Geheime Buchklubs (Fallstudie 23: Detention)". En: *Horror-Game-Politics* 10/6/2021, http://hgp.hypotheses.org/1404.

10 Alberto Venegas Ramos: "Memòria lúdica. El videojoc com a font per a la historia". En: *Tiempo Devorado* 7.1 (2022): *Call of History. Videojoc, memòria i control al segle xxi*, 59-73 y Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019, 219-258, así como Eugen Pfister/Felix Zimmermann: "Erinnerungskultur". En: Olaf Zimmermann/Felix Falk (eds.): *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 110-115, también Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme.* Berlin: De Gruyter 2019.

de la cultura conmemorativa en torno a la guerra civil española en la cultura popular, incluyendo, también, el ámbito relativo a los juegos de ordenador.[11]

En el presente ensayo desarrollaré y ordenaré mis reflexiones acerca de los videojuegos como medio de nuestra(s) cultura(s) conmemorativa(s). Para ello presentaré y analizaré una selección de juegos digitales que elaboran y comunican declaraciones de intenciones relativas a la cultura conmemorativa de manera consciente. Seguidamente, estudiaré, asimismo, videojuegos que realizan esa misma labor y contribuyen activamente, por tanto, a la construcción de dicha cultura conmemorativa, si bien lo hacen de manera inconsciente, lo cual ha conducido a una recepción crítica por parte de la opinión pública desde un punto de vista político. En base a estas observaciones, trataré de demostrar hasta qué punto los videojuegos comparten funciones conmemorativas con otros medios, suponiendo un nuevo reto para la investigación académica, pues demandan necesariamente nuevos métodos de análisis. Concluiré exponiendo algunas reflexiones apoyándome en una clasificación de origen autobiográfico a modo de ejemplo ilustrativo.

1. Cultura(s) conmemorativa(s): un intento de definición

El concepto de *Erinnerungskultur* o 'cultura conmemorativa' se remonta a un vocablo alemán[12] de gran difusión a partir de la década de los noventa.[13] Entretanto, en el ámbito anglosajón se están instalando términos como *culture of remembrance* y *memory culture*. Según Christoph Cornelißen, debemos entender *Erinnerungskultur* como el "concepto genérico para designar a todas las formas imaginables del recuerdo consciente de acontecimientos históricos, personalidades y

11 Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*.

12 Literalmente, "cultura del recuerdo", en su traducción al castellano "cultura conmemorativa". N. de la trad.

13 Christoph Cornelißen: "Erinnerungskulturen, Version: 2.0". En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 22/10/2012, https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Corneli%C3%9Fen.

procesos […], entre ellos el discurso histórico científico, así como las memorias tan solo 'privadas', en cualquier caso, en la medida en que han dejado huella en la esfera pública".[14]

La definición de Cornelißen abarca, por tanto, un amplio espectro, pero podemos señalar dos momentos centrales: el *recuerdo* en la *esfera pública*. A pesar de que Cornelißen no lo menciona explícitamente en su texto, esta esfera incluye los videojuegos, tal y como puede leerse en un trabajo de Felix Zimmermann:

> La cultura conmemorativa es la suma de las prácticas con las que tratamos de conservar determinados recuerdos. [Pero] lo que es digno de recordar, cambia. Las prácticas [conmemorativas] que aplicamos [también] cambian. […] Una práctica concreta de la cultura conmemorativa de significación global desde comienzos del siglo xxi a más tardar es el videojuego.[15]

Si bien es cierto que el concepto de cultura conmemorativa es, en comparación, relativamente reciente, la memoria colectiva como objeto de investigación (y como metáfora) tiene una trayectoria más prolongada que se remonta a principios del siglo xx. Maurice Halbwachs acuñó el concepto de memoria colectiva como "la relación con el pasado fruto de la interacción, la comunicación, los medios de comunicación y las instituciones en grupos sociales y comunidades

---

14 "Oberbegriff für alle denkbaren Formen der bewussten Erinnerung an historische Ereignisse, Persönlichkeiten und Prozesse zu verstehen, […], darunter den geschichtswissenschaftlichen Diskurs sowie die nur 'privaten' Erinnerungen, jedenfalls soweit sie in der Öffentlichkeit Spuren hinterlassen haben". Cornelißen, "Erinnerungskulturen, Version: 2.0".

15 "Erinnerungskultur ist die Summe der Praktiken, mit denen wir uns um den Erhalt bestimmter Erinnerungen bemühen. Was erinnerungswürdig ist, ändert sich. Welche Praktiken wir einsetzen, ändert sich. […] Eine konkrete Praktik der Erinnerungskultur, die spätestens seit Beginn des 21. Jahrhunderts weltumspannende Bedeutung gewonnen hat, ist das Digitale Spiel". Felix Zimmermann: "Status Quo der Erinnerungskultur mit Games". En: *Stiftung Digitale Spielekultur* 27/8/2020, https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/status-quo-der-erinnerungskultur-mit-games-felix-zimmermann/.

culturales".[16] En la década de los ochenta, Jacques LeGoff desarrolló su trabajo en torno a la historia del conocimiento de la disciplina histórica y la memoria en tanto función.[17] Paul Ricœur realizó un análisis crítico de la tríada formada por el recuerdo, la historia y el olvido.[18] En el mismo espacio de tiempo, Pierre Nora desarrolló el modelo de los *lieux de mémoire*[19] o lugares de memoria,[20] no tanto como instrumentos de análisis, sino como construcciones históricas. Esto queda patente en su propia definición un tanto imprecisa: según Nora, los lugares de memoria son aquellos lugares "en los que la memoria cristaliza y se secreta a sí misma".[21] Los trabajos de Aleida y Jan Assmann, a quienes me referiré, son los que más influencia han ejercido en este sentido en los ámbitos de habla alemana. Según los autores, la memoria comunicativa consiste en una forma ritualizada del recuerdo referido a un pasado absoluto. Para Jan Assmann se trata, aquí, de la relación constituida entre recuerdo, formación de identidad colectiva y ejercicio de poder político. Finalmente, merece una mención el sector de investigación de las culturas conmemorativas de la universidad alemana de Gießen, uno de cuyos mayores logros es, ante todo, situar a los medios en el foco de atención, algo central para las observaciones que haré.[22]

---

16 "[D]er durch Interaktion, Kommunikation, Medien und Institutionen innerhalb von sozialen Gruppen und Kulturgemeinschaften erfolgende Bezug auf Vergangenes", Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 14.

17 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 42.

18 Paul Ricœur: *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil 2000.

19 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 23.

20 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 23-25.

21 Pierre Nora: "Between Memory and History. Les Lieux des Mémoire". En: *Representations* 26 (1989), 7-24, 7. Su definición de *lieux de mémoire* franceses no es mucho más concreta: "Lieu de mémoire, donc: toute unité significative, d'ordre matériel ou idéel, dont la volonté des hommes ou le travail du temps a fait un élément symbolique du patrimoine mémoriel d'une quelconque communauté". En: Pierre Nora (ed.): *Les lieux de mémoire III. Les France 1. Conflit et partages*. Paris: Seuil 1992, 20. En lo relativo al concepto de Nora de lugares de memoria, véase también Eugen Pfister y Katharina Prager: "How We Learned to Stop Worrying and Utilize European Lieux de Mémoire as an Historical Instrument". En: *Der Donauraum* 1 (2011).

22 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 36.

2. Las funciones del recuerdo

Para nosotros serán de especial interés los puntos de conexión entre los siguientes conceptos de memoria y de recuerdo:

1. El recuerdo colectivo como acto es una práctica cultural. Esto significa que los recuerdos no emergen de manera natural, sino que están condicionados culturalmente, esto es, nuestra cultura determina cómo y qué recordamos.
2. El recuerdo colectivo sirve para la conformación de la identidad, contribuye a la constitución de una identidad colectiva, esto es, a un sentimiento de comunidad.[23]
3. El recuerdo colectivo[24] sirve para la legitimación de una comunidad, de su poder o sus valores comunes vinculantes.[25]

Al menos en lo que se refiere a su función, no es relevante si los recuerdos se refieren a pasados históricos reales o inventados, si pensamos en el sentido de las “tradiciones inventadas” de Eric Hobsbawm y Terence Ranger.[26] Para la funcionalidad de los recuerdos colectivos, más que su veracidad, es imprescindible que sean plausibles. Esto se consigue, sobre todo, mediante referencias intertextuales, esto es, a través del recurso a recuerdos precedentes, casi, podría decirse, a un canon de la memoria (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*).[27] Para que un lugar de memoria lo sea —y con ello pensamos en momentos de creación de sentido y de comunidad—, el conjunto histórico debe ser percibido como *auténtico*, lo que no implica que

---

23 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 54 y 109.

24 En los dos primeros casos se entiende el recuerdo colectivo como un acto o proceso conmemorativo de la identidad colectiva (al. *Erinnern*); en el tercero, el autor se refiere al recuerdo colectivo como resultado (sustantivo nominal), esto es, equiparable a la memoria colectiva (al. *Erinnerung*). N. de la trad.

25 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 116.

26 Eric Hobsbawm/Terence Ranger: *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press 1992.

27 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 64 y 69.

se corresponda con los resultados de las investigaciones históricas.[28] Un acercamiento científico riguroso y crítico al pasado —como es el caso de los estudios históricos, en particular— no es un requisito previo para el funcionamiento de las culturas de la memoria. Puede, por el contrario, convertirse incluso en un obstáculo. Es mucho más importante la coherencia con la correspondiente memoria colectiva ya establecida: se trata de repetir lo ya conocido.[29] Así, tanto estadounidenses como europeos conocen la Segunda Guerra Mundial como una sucesión de batallas iguales unas a otras en escenas de cine, de televisión y, de un tiempo a esta parte, también en videojuegos:[30] el desembarco en Normandía de *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, US 1998), *Un puente lejano* (*A Bridge Too Far*, UK/US 1977) y *El puente de Remagen* (*The Bridge at Remagen*, US 1969) y la guerra urbana en Stalingrado en *Enemigo a las puertas* (*Enemy at the Gates* D/UK/US/F/EI). Jan Assmann resumió acertadamente este fenómeno con las siguientes palabras, a pesar de que no pensaba específicamente en películas de guerra o, en general, en la cultura popular en primera instancia: “Para la memoria cultural no cuenta la historia fáctica, sino la recordada”.[31] Este caso concreto sirve, al mismo tiempo, para mostrar que los recuerdos colectivos pueden cambiar con el paso del tiempo, a pesar de que, en principio, lo recordado permanezca igual: si comparamos las primeras películas sobre la Segunda Guerra Mundial de las décadas de los cincuenta y los sesenta con las del cambio

28 En lo referido a la autenticidad, véase Felix Zimmermann: “Introduction. Approaching the Authenticities of Late Modernity”. En: Martin Lorber/Felix Zimmermann (eds.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript 2020, 9-22 y Eugen Pfister: “Why History in Games matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths”. En: Lorber/Zimmermann (eds.), *History in Games*, 47-72.

29 Véase también Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 224.

30 Rolf Nohr: “The Game Is a Medium: the Game Is a Message”. En: Tobias Winnerling/Florian Kerschbaumer (eds.): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing 2014, 2-23, 2-4.

31 “Für das kulturelle Gedächtnis zählt nicht die faktische, sondern die erinnerte Geschichte”. Jan Assmann: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: C.H. Beck 2018, 52.

de milenio, comprobamos un desplazamiento del marco discursivo. Entretanto, son habituales los relatos de la guerra alejados de un punto de vista heroico, en tanto representaciones de la devastación, la destrucción y la desesperación que supone. En la serie televisiva de Steven Spielberg *Band of Brothers* (US 2001), el noveno capítulo, "Por qué luchamos", trata de la liberación de un campo de concentración, esto es, una escena inimaginable hace un tiempo, impensable en el marco de una película o una serie comerciales. En la actualidad esto es posible gracias a un cambio de paradigma conmemorativo en el cine, acerca de cuyos orígenes nos preguntamos aquí.

3. Culturas conmemorativas en los videojuegos

"La memoria colectiva es impensable sin los medios de comunicación":[32] con esta frase, Astrid Erll abre su capítulo acerca de los medios y la memoria, resaltándola en negrilla. Los medios de comunicación son instancias mediadoras y transformadoras, constituyen esquemas y modelos narrativos y también codifican experiencias vitales.[33] Ante todo, en torno a los medios de comunicación masivos confluye un número indeterminado de individuos y son, por tanto, condición necesaria para la formación de identidades colectivas modernas. Aunque Benedict Anderson apenas menciona la cultura popular en su monografía *Imagined Communities*,[34] el visionado compartido de dramas históricos y series, así como jugar juegos digitales acerca de la historia,[35] si

32 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 135.

33 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 123.

34 Benedict Anderson: *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso 2010.

35 Siguiendo a Florian Kerschbaumer y a Tobias Winnerling, utilizaré también el término de *juegos historizantes* para subrayar, así, la idea de que estos juegos no solo elaboran historias particulares en sí, sino que participan de forma activa en los procesos de la historiografía. Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling: "Postmoderne Visionen des Vor-Modernen". En: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (eds.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript 2014, 11-26, 14.

bien puede ser independiente del momento y el lugar, constituye el recuerdo común, crucial para las identidades colectivas. La memoria (nacional) colectiva de acontecimientos pasados como la Segunda Guerra Mundial, la industrialización, la Revolución francesa, la *época* dorada de la piratería o las cruzadas religiosas se reconstruye cada vez más a menudo en gran parte en películas, series, novelas gráficas y, también, videojuegos, pues se han convertido en parte imprescindible de nuestra cultura conmemorativa.

Los videojuegos se han constituido como medio de comunicación masivo en los últimos cuarenta o cincuenta años, del mismo modo que la televisión, el cine o la novela breve se han diversificado y elaborado un lenguaje propio en el mismo periodo de su expansión. En realidad, deberíamos hablar de varios lenguajes propios, puesto que los videojuegos son —del mismo modo que los analógicos, por cierto— un medio extremadamente heterogéneo: desde los entretenidos juegos de habilidad hasta los juegos de roles épicos, desde los juegos en el teléfono móvil hasta los videojuegos destinados a su uso en una realidad virtual. En todos ellos se produce un momento vinculante de enorme centralidad desde un punto de vista conmemorativo: los juegos comparten el hecho (obvio, por otra parte) de que deben ser jugados. Exigen, en palabras de Eric Zimmermann, una "participación explícita" por parte de los jugadores.[36] Más aún, es necesario aprender a jugar los juegos. Para permanecer en un juego de manera exitosa (esto es, sin perder), los jugadores deben aprender sus normas (↔ *Marti I.1*; *Kuschel I.4*), del mismo modo que en los juegos de habilidad uno mejora con la práctica: por ejemplo, en los *first-person shooter* (FSP) o videojuegos de disparos en primera persona se aprenden los esquemas de movimiento de las figuras enemigas con el objetivo de evadirlas o derrotarlas. En los juegos se aprende qué consecuencias traen determinadas acciones y se adapta el propio comportamiento. En *My Memory of Us* (Juggler Ga-

36 Eric Zimmerman: "Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline". En: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (eds.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: Cambridge University Press 2004, 154-164.

mes, P 2018/Windows *et al.*) los jugadores aprenden, entre otras cosas, a actuar en clandestinidad para poder subsistir en un régimen fascista autoritario. En la simulación de la resistencia *Through the Darkest of Times* (Paintbucket Games, D 2020/Windows *et al.*), se aprende el cálculo táctico de los riesgos y beneficios que conllevan determinadas misiones. Se aprende, sobre todo, de los propios errores. Estos errores, a su vez, tienen origen en las reglas del juego. Desafortunadamente, la investigación de estos procesos de aprendizaje en y a través de los juegos y su relación con contenidos y esquemas históricos e ideológicos es, aún, limitada. En especial, en lo relativo a la transmisión inconsciente de conocimientos, de momento solo podemos formular algunas hipótesis.[37] Así, y siguiendo los resultados de las investigaciones sobre culturas conmemorativas, resulta plausible pensar que los jugadores no solo interiorizan mecanismos, sino también, y al mismo tiempo, la *historia* emocional vivida que aparece reconstruida virtualmente en el juego. Esto tiene sentido, puesto que los "medios no son portadores neutrales de información procesual relevante para la memoria, [sino que] parecen codificar aquello que generan y multiplican —versiones de la realidad y del pasado, valores y normas, conceptos de identidad—".[38] El modelo de Felix Zimmermann de la "atmósfera del pasado" resulta aquí especialmente adecuado, ya que "las atmósferas son un medio empleado para generar determinadas sensaciones en determinados contextos, como la de autenticidad en el contexto de videojuegos históricos".[39] Cito precisamente este fragmento porque se refiere al

37 Véase Lukáš Kolek *et al.*: "Can Video Games Change Attitudes towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-term Effects". En: *Journal of Computer Assisted Learning* 37.5 (2021), 1348-1369. En cuanto a la transmisión de conocimientos en videojuegos, consúltese también Eugen Pfister/Arno Görgen: "Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte". En: Arno Görgen/Stefan Simond (eds.): *Krankheit in Digitalen Spielen*. Bielefeld: transcript 2020, 51-74.

38 Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 124.

39 "[A]tmospheres are a medium that is used to produce certain feelings in certain contexts, for example feelings of authenticity in the context of historical digital games". Felix Zimmerman: "Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity". En: Marc Bonner (ed.):

aspecto emocional de esta forma de comunicación, a la que hasta ahora no se le ha prestado mucha atención. En este sentido, es también un gran desiderátum la profundización por parte de la investigación de estudios acerca de la especificidad medial de los videojuegos, ya que esta determina asimismo el contenido que transmiten.[40] Para ilustrar estas ideas, en lo que sigue me gustaría traer a colación algunos ejemplos del pasado reciente.

4. Los videojuegos como medios conscientes del recuerdo

Precisamente en el pasado más reciente, encontramos abundantes ejemplos de videojuegos que emplean un lenguaje propio con la clara intención de contribuir a la elaboración de una (o varias) cultura(s) conmemorativa(s), bien repitiendo declaraciones discursivas dominantes, bien intentando deconstruir las mismas (↔ *Kuschel I.4*). Buen ejemplo de ello es el juego *The Lion's Song* (AT 2016/Windows *et al.*) de Mi'Pu'mi, una aventura narrada en cuatro episodios en la cual los jugadores tienen a su cargo el del destino de una joven compositora, de un pintor en ciernes y de una matemática en la Viena del cambio de siglo. El juego reproduce lugares comunes establecidos, tales como las casas de café vienesas, Sigmund Freud, Gustav Klimt, etc., que son, asimismo, utilizados para romper con otros estereotipos, especialmente los relativos a los roles de género. Así, la narración del juego es lineal en su mayor parte y la interacción entre jugadores es reducida. Los elementos centrales en este juego son los procesos creativos de los tres protagonistas. El juego de terror *Detention* (Red Candle Games, TWN 2017/Windows *et al.*) es diferente. Los jugadores son responsables en él de la suerte de la joven alumna Ray, quien se queda

Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34, 25.

40 Véase Nolden, *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*, 75-81.

encerrada por la noche en su escuela de secundaria y debe esconderse de monstruos míticos. Con el modelo de la casa encantada como trasfondo, se les presenta a los jugadores la historia del *terror blanco* en Taiwán y del régimen autocrático del Kuomintang (Partido Nacionalista Chino). Averiguan que la joven Ray había desvelado la existencia del club de lectura secreto de sus compañeros de escuela a la máxima autoridad taiwanesa y que Ray, a raíz de ello, se había suicidado. Aquí se introduce hábilmente un mecanismo lúdico de las historias de terror: la huida y el ocultamiento se difuminan una y otra vez dentro de una narración histórica mezclada con una ficción mítica.[41] Junto con la narración y la narrativa audiovisual, la dinámica del juego adquiere un gran peso.

No hace mucho tiempo que, junto con Felix Zimmermann y Martin Tschiggerl, analizo la representación de los crímenes del régimen nazi en los videojuegos,[42] campo que, y precisamente, se ha desarrollado enormemente en los últimos años. Desde Praga nos llega, por ejemplo, *Attentat 1942* (Charles Games, CZ 2017/Windows), un juego al estilo de una película docuficcional; en *Spuren auf Papier*[43] (Playing History, DE 2022/Browser) los jugadores reconstruyen la biografía de una joven mujer internada; en *Forced Abroad* (Paintbucket Games, DE 2022/iOS *et al.*) y *Train to Sachsenhausen* (Charles Games, CZ 2022/iOS) presenciamos breves juegos narrativos que reproducen la estética de una novela corta visual interactiva; en *Through the Darkest of Times*, finalmente, no encontramos sino la simulación administrativa de una célula de la resistencia berlinesa. A pesar de que el relato y la estética audiovisual de estos últimos cinco videojuegos es

41 Pfister, "White Terror".

42 Eugen Pfister/Felix Zimmermann: "'No One is Ever Ready for Something Like This'. On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order". En: *International Public History* 4.1 (2021), 35-46 y Eugen Pfister/Martin Tschiggerl: "'The Führer's Facial Hair and Name Can also Be Reinstated in the Virtual World'. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games". En: *GAME 9* (2020) [= *The Taboos of Game Studies* ed. by Kristine Jørgensen & Riccardo Fassone].

43 En alemán, *Huellas en el papel*. N. de la trad.

tremendamente similar entre sí, tanto en su recurso a las mismas fuentes como en la elección de estilos cercanos al cómic, los mecanismos de los que se sirven transmiten, de manera implícita, afirmaciones muy distintas sobre el pasado.

El núcleo de *Attentat 1942* consiste en la reconstrucción desde el tiempo presente de la historia de la generación de los propios abuelos desde el modo detectivesco, recurriendo a entrevistas e indicios. Este juego, por tanto, es el que más se asemeja a la labor historiadora y se nutre, también, de alguna manera, de la distancia personal y temporal de los jugadores con respecto de la época representada. *Spuren auf Papier*, cuya temática gira también en torno a la reconstrucción de una biografía histórica, se comporta de manera similar. Las mencionadas *visual novels* ('novelas visuales'), por el contrario, se basan, al igual que sus modelos analógicos, en el potencial de identificación de los jugadores con los protagonistas representados. Invitan, no obstante, a ser jugadas una y otra vez, gracias a su mecanismo de elección múltiple, que ofrece la posibilidad de lograr otro final, quizás, mejor. *Through the Darkest of Times*, por su parte, es el que más se diferencia de la mayoría de los medios de la memoria cultural. En él se administran tanto la moral de los participantes como el presupuesto de la célula guerrillera. Al no ser posible guardar y cargar más adelante los progresos en el juego, las consecuencias de las decisiones tomadas en él son más vinculantes que en otros casos. Esto puede llevar a los jugadores a actuar de una manera mucho más precavida a la hora de movilizar guerrilleros si no quieren arriesgarse a perderlos, por ejemplo. Estas no son más que algunas observaciones preliminares para ilustrar cómo es posible comunicar distintas afirmaciones y esquemas de pensamiento a través de la aplicación de diferentes mecanismos lúdicos.

5. Los videojuegos como resultado estructural de culturas conmemorativas

En el caso de los ejemplos que acabamos de nombrar sabemos por sus desarrolladores que estos los crearon teniendo un claro mensaje en mente. "No es posible tener una perspectiva neutral de la Segunda

Guerra Mundial y los crímenes nazis", afirma Jörg Friedrich, uno de los desarrolladores de *Through the Darkest of Times*.[44] El motivo resulta aún más transparente en el caso de *Attentat 1942*: "Todo el proyecto empezó siendo educativo", explica Vít Šisler (↔ *III.1-3*):

> Inicialmente, desarrollamos el juego pensando en una simulación pedagógica para centros de educación secundaria. La razón por la que comenzamos fue que los maestros no disponían de apoyos innovadores para la didáctica de la historia contemporánea checa, especialmente de la segunda mitad del siglo xx, la que está configurando fundamentalmente nuestro presente.[45]

Pero, ¿qué decir acerca de los videojuegos que se desarrollaron sin consciencia conmemorativa, sobre todo, los denominados de triple A, por ser desarrollados con desorbitados presupuestos de cifras millonarias destinados a un público global como producto de entretenimiento? ¿No juegan ningún rol conmemorativo ni reproducen, tan solo, afirmaciones discursivas preexistentes dominantes? Me gustaría indagar acerca de estas cuestiones analizando dos ejemplos.

En noviembre de 2014 salía al mercado *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft Montreal, CA 2014/PS4 *et al.*), el séptimo juego de *Assassin's Creed*,[46] la exitosa serie de juegos de acción y aventura de Ubisoft. Después de las cruzadas, del Renacimiento, de la guerra de independencia estadounidense y la era dorada de la piratería, el marco de tramas de los videojuegos se concentró, en esta ocasión, en el clímax de la Revolución francesa en Versalles y París con el trasfondo de la guillotina. De esta manera, *Assassin's Creed: Unity* permanecía fiel a su tradición

44 Christian Huberts: "Du bekämpfst immer das System". En: *Die Zeit* 30/1/2020, https://www.zeit.de/digital/games/2020-01/through-the-darkest-of-times-videospiel-gaming/komplettansicht.

45 "Serious (historical) fun: Award-winning Charles Games Studio Rolling out 'Svoboda 1945: Liberation' Set in Post-war Czech Borderland". En: *Radio Prague International* 1/6/2021, https://english.radio.cz/serious-historical-fun-award-winning-charles-games-studio-rolling-out-svoboda-8704685.

46 *El credo de un asesino*. N. de la trad.

del turismo histórico[47] virtual: los jugadores se convertían en el juego en testigos de una serie de acontecimientos históricos seleccionados, como el discurso del rey Luis XVI ante los Estados Generales de 1789 y la toma de la Bastilla. Escenas bien conocidas, al menos para los escolares franceses. Pero despertó, sobre todo, el interés del público internacional: la figura ficcional del asesino Arno Dorian hacía posible el encuentro con varios *great men and women* reales, tales como Napoleón Bonaparte, el marqués de Sade, el conde de Mirabeau y, por último, pero no por ello menos importante, Robespierre.[48] Especialmente la representación de este último provocó en Francia una breve pero agitada controversia política que tuvo lugar en la escena mediática de primer orden en periódicos franceses como *Le Figaro*[49] o *Le Monde*[50], en la que participaron asimismo políticos e historiadores. El mismo día de la aparición del juego en Europa, el 13 de noviembre de 2014, Jean-Luc Mélenchon, en ese momento diputado europeo por el partido francés de izquierda y antiguo ministro de Educación durante el gobierno de Jospin, reprobó en una entrevista a *Le Scan* (revista digital asociada a *Le Figaro*) la imagen histórica transmitida en

---

47 "Como han demostrado muchos estudios históricos basados en guías y relatos de viaje, de publicidad, postales y fotos de vacaciones, el turismo —y la comercialización y la visita del patrimonio cultural, algo no menor— ha sido desde siempre un medio de demostración de poder y de creación de identidades colectivas". Sabine Stach: "Geschichtstourismus, Version: 1.0". En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 10/7/2020, http://docupedia.de/zg/Stach_geschichtstourismus_v1_de_2020. Véase también Valentin Groebner: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen.* Frankfurt am Main: S. Fischer 2018.

48 Eugen Pfister: "'Des patriotes, ces abrutis!'. Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel *Assassin's Creed: Unity*". En: *Frühneuzeit-Info* 27 (2016), 198-201.

49 Mathilde Siraud: "Jean-Luc Mélenchon dénonce la 'propagande' d'*Assassin's Creed Unity*". En: *Le Figaro* 13/11/2014, http://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php.

50 William Audurau: "Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire". En *Le Monde* 12/11/2014-20/12/2016, http://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2014/11/13/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html.

el juego, especialmente lo que consideraba una visión ultrajante de la *grande révolution*. En una entrevista concedida a Radio France al día siguiente, añadió que el juego era propaganda política contra el pueblo francés. En él, este último era representado como un pueblo bárbaro, como un salvaje sanguinario, y Robespierre, su liberador, como un monstruo.[51] De alguna manera, se le reprochaba al juego la ofensa de un *lieu de mémoire* francés instalado. Aquí se entendía la historia, en primer lugar, como un elemento fundamental para la identidad. En el juego colisionaba, efectivamente, una cultura conmemorativa nacional (la francesa) con otra (la británico-estadounidense).[52]

El de *Assassin's Creed* ni siquiera es el único ejemplo de un encontronazo entre actores políticos y cultura popular en lo relativo a las culturas conmemorativas. Aún más reciente es la decisión en 2018 de la USK[53] de autorizar los videojuegos que contengan cruces gamadas u otros símbolos anticonstitucionales, siempre que estos se muestren

51 "C'est de la propagande contre le peuple. Le peuple, c'est des barbares, des sauvages sanguinaires. Et celui qui est notre libérateur à un moment de la Révolution, Robespierre, est présenté comme un monstre. On dénigre pour dénigrer ce qui nous rassemble, nous les Français. C'est une relecture de l'histoire en faveur des perdants et pour discréditer la République une et indivisible". Jean-François Achilli: "Mélenchon s'énerve contre Assassin's Creed: 'De la propagande contre le peuple'", entrevista con Jean-Luc Mélenchon. En: *France Info 14/11/2014,* https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple_1768691.html.

52 "Damit meine ich, dass das Spiel, das interessanterweise ja von einem französischen Publisher nämlich Ubisoft vertrieben wurde, die angloamerikanische Tradition einer sehr kritischen Darstellung einer zunehmend blutrünstigen Revolution bediente". En castellano: "Con ello quiero decir que el videojuego, curiosamente publicado por un editor francés, a saber, Ubisoft, continuó la tradición angloamericana de una representación muy crítica de una revolución cada vez más violenta". Consúltese al respecto Eugen Pfister, "'Des patriotes, ces abrutis!'".

53 La *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK, según sus siglas en alemán) o Autocontrol en el Software de Entretenimiento es el organismo alemán de clasificación de videojuegos desde 1994 por su adecuación a las distintas edades de sus consumidores, especialmente de los menores de edad. N. de la trad.

desde un punto de vista crítico, didáctico o artístico,[54] basándose para ello en una decisión judicial, pues el código penal alemán prohíbe toda reproducción de símbolos anticonstitucionales (especialmente, los relativos al régimen nazi, pero no exclusivamente), salvo en el caso de que tenga una finalidad pedagógica, esto es, crítica. Después de la aplicación de esta cláusula de adecuación social en los medios de comunicación durante décadas, entendiéndola, digamos, con bastante amplitud de miras, esto no sucedió en el ámbito de los videojuegos hasta mucho después. Tras la toma de esta decisión, se sucedieron rápidamente contundentes reacciones políticas. La confederación alemana de sindicatos protestó,[55] así como Franziska Giffey, entonces ministra de Familia por el Partido Socialdemócrata de Alemania (SPD), diciendo que "no se juega con las cruces gamadas".[56] Después de que Giffey tuviera ocasión más adelante de probar *Through the Darkest of Times*, uno de los juegos restringido en su uso a mayores de edad, rectificó su posición a pesar de la inclusión de "símbolos anticonstitucionales". No obstante, este cambio de paradigma no se desencadenó por ninguno de los juegos mencionados anteriormente, sino, probablemente, por uno de los videojuegos de altísimo presupuesto, concretamente, por *Wolfenstein: The New Colossus* (MachineGames, SE 2017/PS4 *et al.*), que tiene lugar en una distopía, en la que el régimen nazi habría ganado la Segunda Guerra Mundial. En el videojuego anterior, *Wolfenstein: A New Order* (MachineGames, SE 2014/PS4 *et al.*), el protagonista se había infiltrado en un campo de

54 "USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz". En: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* 9/8/2018, https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/.

55 "Keine Hakenkreuze in Computerspielen!". En: *Deutscher Gewerkschaftsbund* 20/8/2018, https://www.dgb.de/themen/++co++cbd07522-a456-11e8-a2e4-52540088cada.

56 "Mit Hakenkreuzen spielt man nicht!". En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 23/8/2018, www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computerspielen-15751700.html.

concentración nazi con el propósito de liberar a un prisionero[57] y en él se mencionaba por primera vez y con toda evidencia el asesinato masivo industrial de la población judía. Después de que se eliminaran todas las cruces gamadas, las runas de las SS y el bigote de Hitler —a Hitler se lo renombró como Heiler—,[58] también se suprimió del juego toda mención a los judíos, todo ello para la versión alemana (↔ *Achmüller* et al. *II.4*). No se sabe a ciencia cierta cuáles fueron las razones de esta decisión: es posible que se pretendiera mantener la completa ficcionalidad de la historia o que surgiera de la preocupación de considerar que Alemania no era el lugar adecuado para tratar la temática del Holocausto.[59] La retirada *a posteriori* de los judíos del juego dejó un regusto amargo en la impresión de la opinión pública en todo caso: "Podría decirse al respecto: aquí se está llevando a cabo un revisionismo histórico —a pesar del escenario del juego de un mundo futuro alternativo— al ocultar los crímenes de los nacionalsocialistas y marginalizar a sus víctimas", escribió Dom Schott en la revista semanal alemana *Der Spiegel*.[60] Jörg Friedrich, uno de los desarrolladores de *Through the Darkest of Times*, cree que ese momento favoreció un cambio en el modo de pensamiento de la USK.[61] Al poco tiempo, un *shooter* o videojuego de disparos tradicional sobre la Segunda Guerra Mundial representaba, al menos visualmente, el Holocausto por primera vez, exactamente en el epílogo de *Call of Duty WWII*, cuando los jugadores pueden contemplar una fotografía de un campo de concentración de prisioneros judíos.[62] Aquí resulta interesante que sean,

57 Eugen Pfister y Felix Zimmermann: "'No One is Ever Ready for Something Like This'".

58 Nombre que, al mismo tiempo, en alemán significa "salvador", sustantivo derivado del *salve* latino con el que los nazis apelaban al dictador. N. de la trad.

59 Eugen Pfister, "'Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!'".

60 Dom Schott: "Warum Spielehersteller auf Nazi-Symbole verzichten". En: *Der Spiegel* 10/11/2017, https://www.spiegel.de/netzwelt/games/wolfenstein-ii-und-das-nazi-thema-es-muss-sich-nur-einer-trauen-a-1177427.html.

61 Jörg Friedrich: "Sozialadäquanz". En: Felix Zimmermann/Olaf Falk (eds.), *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 116-119.

62 Eugen Pfister: "Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen". En: Markus Stumpf/Hans Petschar/Oliver Rathkolb (eds.): *Nationalso-*

precisamente, productos de mercado de la cultura popular, esto es, en los que prima el beneficio económico, los que hayan favorecido un cambio de perspectiva al respecto, más que los videojuegos cuyo acercamiento a la cultura conmemorativa es consciente.

6. Cultura(s) conmemorativa(s) y mito político en el videojuego

Con esta selección de ejemplos quería dejar claro que los videojuegos se han convertido tanto en instrumentos como en agentes de las culturas conmemorativas que debemos tener en cuenta. Al igual que lo hicieron en el pasado novelas y películas, los videojuegos tratan aquellos episodios históricos considerados —por distintas razones— relevantes para *nuestras*[63] culturas conmemorativas. Habría podido nombrar muchos más ejemplos. Así, habría sido apropiada una investigación de la representación de la guerra de Secesión para una cultura conmemorativa estadounidense, de la misma manera que otra lo sería acerca de los numerosos videojuegos del periodo Sengoku para la cultura conmemorativa japonesa. Precisamente estos dos casos nos sirven para mostrar el significado de la repetición, de lo ritual(izado) en la cultura conmemorativa. La repetición de estereotipos contribuye a la naturalización de elementos constitutivos de una cultura conmemorativa (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Podemos entenderlos como mitos en el sentido de Barthes: “Lo que hace que tenga lugar el enunciado mítico es explícito por completo, pero se vuelve natural al instante. No es interpretado como un motivo, sino como una argumentación”.[64] Para mi investigación de la historia de las ideas en

---

zialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz. Wien 2021, 157-176.

63 Cursiva de la traductora.

64 Roland Barthes: *Alltagsmythen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964, 85.

los videojuegos, he adaptado las *mythologies* de Barthes, lo cual me sirve para desarrollar una concepción

> del mito político en el videojuego digital como una declaración política o ideológica (con instrucciones implícitas para pasar a la acción), que ha adquirido una apariencia de naturalidad y, por eso, (a menudo) no se entiende como tal ni por los desarrolladores ni por las o los jugadores. En consecuencia, se reproduce el mito inconscientemente y, en el proceso de reiteración medial, puede cambiar su calidad de manera igualmente desapercibida.[65]

Este concepto adaptado del mito se caracteriza por cuatro rasgos: 1.° Nunca se trata de un signo, sino de una red de signos que se refuerzan mutuamente en todos los niveles del juego, es decir: la historia, la estética audiovisual y, especialmente, la mecánica del juego. 2.° El mito no se cuestiona porque parece natural. 3.° El mito sugiere historicidad pero, en 4.° lugar, este solo puede leerse como un fenómeno histórico contemporáneo. Con ello, deseo afirmar que las culturas conmemorativas funcionan como mitos, esto es, que son mitos en el sentido de Barthes. Precisamente las últimas tres características se corresponden con bastante precisión a momentos efectivos centrales de las culturas conmemorativas: se caracterizan, también, por realizar referencias intertextuales y funcionan solo si son percibidas como *auténticas* y sirven no tanto para la investigación del pasado como para la legitimación del presente.

7. Conclusión

Aparte del hecho de que los videojuegos están (con)formando activamente las culturas conmemorativas, consideraba importante mostrar

65 Eugen Pfister: "Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte". En: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (eds.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: Fernuniversität 2018, http://www.medien-im-diskurs.de, 7.

la creciente percepción misma de este fenómeno en la esfera pública. Esto se vuelve particularmente evidente cuando surgen conflictos, principalmente cuando, por ejemplo, tiene lugar en Alemania una discusión acerca de si los videojuegos pueden retratar el régimen nazi de manera responsable y crítica. Resulta interesante, incluso a pesar de ser un ámbito que aún no ha sido investigado lo suficientemente, que los puntos de fricción y de rupturas en la cultura conmemorativa se manifiesten a menudo en el encuentro entre culturas nacionales en videojuegos internacionales, como cuando la izquierda francesa reaccionó a una representación negativa de la Revolución francesa en *Assassin's Creed* o cuando el desarrollador checo Daniel Vávra afirma con motivo de su videojuego de rol ambientado en la Edad Media *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, CZ 2018/Windows *et al.*) que, "dado que las y los historiadores checos estaban en cierto modo algo aislados del mundo, no había nadie que contara nuestra historia. De manera que, básicamente, estamos usando la cultura popular para difundir la palabra".

Desde mi punto de vista, la cuestión más interesante, a pesar de que todavía no se ha investigado en absoluto, es la de la peculiaridad de los videojuegos como medio de las culturas conmemorativas. ¿En qué medida difiere el efecto de los videojuegos del de otros medios en lo relativo a la transferencia de conocimientos? Parece completamente plausible pensar que la interacción del medio sea origen de algunas diferencias fundamentales en la comunicación, así como en el aprendizaje de esquemas relativos a la memoria cultural. Así, los videojuegos permiten ciertas experiencias imposibles en otros medios en una determinada forma (↔ *Kuschel I.4*): a veces dan lugar a momentos de auténtico estrés, como en el caso de que los jugadores fracasen o mueran repetida y sucesivamente en medio de una lluvia de balas durante el desembarco en Normandía, porque, a diferencia de lo que pasa en una sala de cine, por ejemplo, son responsables de lo que acontece. En el otro espectro de la experiencia de la autoeficacia, por otro lado, se dan momentos de *flow* en los que cada acción de los jugadores parece tener éxito. De momento, solo es posible especular acerca de la potencial y extrema efectividad de estos momentos en torno a la memoria colectiva, porque a esta se le

suman las vivencias y emociones autobiográficas, es decir, realmente experimentadas.

Una clasificación autobiográfica

Me gustaría cerrar mis conclusiones con una clasificación autobiográfica sobre el tema de este volumen colectivo, aunque no sea muy habitual. Intentaré reconstruir lo mejor posible hasta qué punto mi visión histórica de la guerra civil española pudiera estar moldeada por mis experiencias con los medios y, en particular, con los videojuegos. Cuando me invitaron a colaborar en esta antología, traté inicialmente de recordar todas mis impresiones sobre la historia de la guerra civil española. Al ser austriaco, la guerra no ocupa un lugar central en mi cultura nacional conmemorativa, especialmente si la comparamos con las dos guerras mundiales. En Austria —al menos, esta fue mi primera impresión—, se habla de la guerra civil española en el contexto de la historia del socialismo o del antifascismo. Como fui a una escuela primaria francesa, conozco también, no obstante, la cultura conmemorativa francesa oficial, bastante diferente de la austriaca, lo cual se manifestaba también en los contenidos impartidos, a pesar de la proximidad geográfica de los países vecinos. Como parte de mi preparación para el examen del bachillerato francés tuve que leer *L'espoir* (1937), de André Malraux, una novela episódica sobre los acontecimientos del principio de la guerra civil española hasta la batalla de Guadalajara en marzo de 1937. Un año antes también había leído la novela de Ernest Hemingway *Por quién doblan las campanas* (*For Whom the Bell Tolls*, 1940) y había jugado al videojuego de estrategia *Panzer General 3D* (*Panzer General II*, en su versión internacional; Strategic Simulations, US 1997/Windows), en el que el tutorial introductorio muestra una batalla en la guerra civil española, con la "ofensiva de Madrid" como escenario.[66]

66 Véase también Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 224.

Se trataba, por una parte y para simplificarlo, de fantasías románticas que, de manera más o menos clara, se posicionaban oponiéndose a los nacionalistas fascistas y, por otra parte, era un juego que pretendía enseñarme a usar de la manera más eficiente posible mis tropas y tanques alemanes para derrotar a mi homólogo, en este caso, la República española, en una misión introductoria. En consecuencia, el texto introductorio a la misión, leído por una voz con un acento alemán casi caricaturesco en la pantalla de inicio a la *ofensiva*, dice lo siguiente:

> "¡Ah, buenos días, Herr General! Por favor, siéntese y permítame explicarle la situación actual. Los nacionalistas españoles han solicitado la ayuda de Alemania para hacerse con el control de España frente a sus enemigos. Como lidera esta expedición, tendrá la oportunidad de mejorar sus habilidades en el arte de la guerra. Pondrá a prueba las nuevas ideas del jefe del Estado Mayor en cuanto al uso de tanques, la concentración de fuerzas y las operaciones de armas combinadas. Puede llevar a la práctica su experiencia con objetivo real: el retorno de Alemania al lugar que le corresponde, el liderazgo de Europa".[67]

Es característico el uso de la guerra civil española como telón de fondo para un tutorial. Funciona, por así decirlo, como una especie de introducción al acontecimiento real, a saber, a la Segunda Guerra Mundial. España se convierte en esta puesta en escena en el *patio de recreo* de potencias extranjeras y de sus nuevos juguetes militares y ni la República ni los franquistas pueden desarrollar aquí una agencia propia.

Hasta que realicé mis estudios de Historia, estos tres acercamientos culturales (populares) —*L'espoir*, *Por quién doblan las campanas* y *Panzer General II*— serían mi única forma de acceso a la historia de la guerra civil española. Ahora, en retrospectiva, me resulta, por supuesto, imposible reconstruir objetivamente mis ideas anteriores sobre la historia de dicha guerra. Sin embargo, puedo reconstruir el marco discursivo de lo imaginable, es decir, los límites de lo que podría haber pensado, basándome en las tres fuentes mencionadas: por un lado, que

67 Introducción a la misión "Madrid Offensive" en *Panzer General II*.

la guerra civil española parece haber sido, principalmente, una guerra indirecta de potencias extranjeras, llevada a cabo por las tropas alemanas, italianas y soviéticas, así como por las Brigadas Internacionales; por otro lado, que las fuerzas republicanas parecían, desde un principio, inferiores militarmente de manera irremediable, y, finalmente, que la guerra civil española no fue más que el preludio de la Segunda Guerra Mundial (↔ *Gonzalo Iglesia II.3*). La representación teleológica de la Guerra Civil como un conflicto inevitable no ha cambiado en los videojuegos hasta el día de hoy en lo fundamental, aunque hay que decir que rara vez se representa en ellos en su conjunto (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Podemos observar esto también en el exitoso juego de estrategia *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, SE 2016/Windows *et al.*). Con la expansión de *La Résistance* (Paradox Interactive, SE 2020/Windows *et al.*), este juego propuso reglas propias en lo relativo a la Guerra Civil. De tomar el control de España, los jugadores pueden elegir entre dos posturas: la de "a great Spain" y la del "popular front".[68] Aunque se trata en última instancia de un videojuego de estrategia militar, los jugadores se enfrentan en él a varias decisiones políticas: pueden, bien aceptar la ayuda de la Unión Soviética, asumiendo el riesgo de convertirse en un Estado títere, bien apostar por las medidas colectivistas de los anarquistas.[69]

No fue hasta bastante más tarde cuando me ocupé más intensamente de la historia de la guerra civil española como parte de una excursión a Cataluña, durante mis estudios de Historia. Hasta este punto, probablemente nunca había usado activamente la imagen histórica que había reunido a partir de esas novelas y el juego mencionados,

---

68 Posturas referidas, respectivamente, al frente golpista de Franco, con el lema fascista "Una, grande y libre" para España, y al republicano democrático del Frente Popular, coalición de los partidos de izquierdas de la España del 36. N. de la trad.

69 De elegir esta última opción, se puede, por ejemplo, optar por la perspectiva de que "todos deben llevar la antorcha", para lo cual se dispone de la siguiente explicación: "Toda persona es una revolución por sí misma; si no fuera por la valentía y la ferocidad del individuo, el colectivo caería frente a sus enemigos. Nuestros seguidores deben llevarse consigo este mensaje; cada uno de nosotros debe ayudar a sostener en lo alto la antorcha del anarquismo".

por ejemplo, durante mis estudios y, por lo tanto, nunca la cuestioné conscientemente. Estoy convencido de que esta es una visión productiva para los estudios históricos y los relativos a las culturas conmemorativas. Como parte de nuestra cultura popular, los videojuegos transmiten imágenes tanto dominantes como recesivas de la historia que comunican y construyen activamente las culturas conmemorativas. Son potencialmente, para muchas personas, el primer contacto con determinadas imágenes históricas, al igual que lo pueden ser novelas y películas.

Sin embargo, el conocimiento transmitido aquí probablemente solo tenga importancia para nosotros mientras no nos interesemos de manera consciente por él. Tobias Winnerling habla, en este caso, más correctamente de "información", y no solo de "conocimiento", cuando se trata de un proceso activo.[70] Solo si realmente desarrollamos un interés activo por ciertos fenómenos históricos, la mayor parte de nosotros —y no solo los historiadores— preferimos fuentes de información clásicas. La *información* recopilada en un primer momento e inconscientemente en los videojuegos da lugar a *conocimientos* nuevos. El sociólogo Niklas Luhmann, por ejemplo, reflexionó de manera similar: "Lo que sabemos sobre nuestra sociedad, de hecho, sobre el mundo en el que vivimos, lo sabemos a través de los medios masivos de comunicación".[71] Aquí, en su mayoría inconscientemente, se comprueba la plausibilidad de los nuevos conocimientos cotejándolos con los conocimientos preexistentes. Según Luhmann, este conocimiento obtenido a través de los medios de comunicación masivos "se fusiona como arte de magia para formar un constructo que se refuerza a sí mismo".[72] Y añade: "Se señalará a todos los conocimientos con el signo de la duda; a pesar de ello, se deberá seguir construyendo sobre ellos, deberemos adherirnos, no obstante, a ellos".[73] La información

70 Véase también Tobias Winnerling: *Das Entschwinden der Erinnerung. Vergessen-Werden im akademischen Metier zwischen 18. und 20. Jahrhundert.* Göttingen: Wallstein 2021, 30-31.

71 Niklas Luhmann: *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer 2009, 9.

72 Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 9.

73 Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, 9.

acumulada previamente se convierte no tanto en conocimiento en sí mismo, sino que conforma, más bien, el marco de lo concebible.[74]

8. Referencias

Achilli, Jean-François: "Mélenchon s'énerve contre Assassin's Creed: 'De la propagande contre le peuple'", entrevista con Jean-Luc Mélenchon. En: *France Info* 14/11/2014, https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple_1768691.html.

Anderson, Benedict: *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso 2010.

Assmann, Aleida: "Gedächtnis als Leitbegriff der Kulturwissenschaften". En: Lutz Musner/Gotthart Wunberg (eds.): *Kulturwissenschaften: Forschung. Praxis. Positionen*. Wien: Universitätsverlag 2002, 27-45.

Assmann, Jan: *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. München: C.H. Beck 2018.

Audurau, William: "Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire". En *Le Monde* 12/11/2014-20/12/2016, http://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2014/11/13/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html.

Barthes, Roland: *Alltagsmythen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964.

Cornelissen, Christoph: "Erinnerungskulturen, Version: 2.0". En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 22/10/2012, https://docupedia.de/zg/Erinnerungskulturen_Version_2.0_Christoph_Corneli%C3%9Fen.

74 Pfister/Görgen, "Politische Transferprozesse in digitalen Spielen"; véase también Erll, *Kollektives Gedächtnis*, 121.

DGB: "Keine Hakenkreuze in Computerspielen!". En: Deutscher Gewerkschaftsbund 20/8/2018, https://www.dgb.de/themen/++co++cbd07522-a456-11e8-a2e4-52540088cada.

ERLL, Astrid: *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen*. Stuttgart: Metzler 2005.

FAZ: "Mit Hakenkreuzen spielt man nicht!". En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 23/8/2018, www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/franziska-giffey-kritisiert-hakenkreuze-in-computer spielen-15751700.html.

FENN, Monika: "Kriegsspiel mit Herz? Computer Games zum Ersten Weltkrieg". En: *Public History Weekly* 2 (2014), https://public-history-weekly.degruyter.com/2-2014-26/kriegsspiel-mit-herz-computer-games-zum-ersten-weltkrieg/.

FRIEDRICH, Jörg: "Sozialadäquanz". En: Olaf Zimmermann/Felix Falk (eds.): *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 116-119.

GROEBNER, Valentin: *Retroland. Geschichtstourismus und die Sehnsucht nach dem Authentischen*. Frankfurt am Main: S. Fischer 2018.

HOBSBAWM, Eric/RANGER, Terence: *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press 1992.

HUBERTS, Christian: "Du bekämpfst immer das System". En: *Die Zeit* 30/1/2020, https://www.zeit.de/digital/games/2020-01/through-the-darkest-of-times-videospiel-gaming/komplettansicht.

INGENDAAY, Paul: "Widrige Fakten in Polen". En: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* 13/3/2018, https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/polens-holocaust-gesetz-widrige-fakten-15490634.html.

KERSCHBAUMER, Florian/WINNERLING, Tobias: "Postmoderne Visionen des Vor-Modernen". En: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (eds.): *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld: transcript 2014, 11-26, 14.

KOLEK, Lukas/ŠISLER, Vit/MARTINKOVA, Patricia/BROM, Cyril: "Can Video Games Change Attitudes towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-term Effects". En: *Journal of Computer Assisted Learning* 37.5 (2021), 1348-1369.

Kuschel, Daniela: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*. Bielefeld: transcript 2019.

Lorber, Martin/Zimmermann, Felix (eds.): *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld: transcript 2020.

Luhmann, Niklas: *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: Springer 2009.

Nohr, Rolf: "The Game Is a Medium: The Game Is a Message". En: Tobias Winnerling/Florian Kerschbaumer (eds.): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing 2014, 2-23.

Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin: De Gruyter 2019.

Nora, Pierre: "Between Memory and History. Les Lieux des Mémoire". En: *Representations* 26 (1989), 7-24.

— (ed.): *Les lieux de mémoire III. Les France 1. Conflit et partages*. Paris: Seuil 1992.

Pfister, Eugen: "'Des patriotes, ces abrutis!'. Imaginationen der französischen Revolution im digitalen Spiel *Assassin's Creed: Unity*". En: *Frühneuzeit-Info* 27 (2016), 198-201.

— "Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte". En: Thorsten Junge/Claudia Schumacher (eds.): *Digitale Spiele im Diskurs*. Hagen: Fernuniversität 2018, http://www.medien-im-diskurs.de.

— "'Man spielt nicht mit Hakenkreuzen!'. Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games". En: Alexander von Lünen *et al.* (eds.): *Historia Ludens: The Playing Historian*. London: Routledge 2019, 267-284.

— "Spiel ohne Juden. Zur Darstellung des Holocaust in Digitalen Spielen". En: Markus Stumpf/Hans Petschar/Oliver Rathkolb (eds.): *Nationalsozialismus digital. Die Verantwortung von Bibliotheken, Archiven und Museen sowie Forschungseinrichtungen und Medien im Umgang mit der NS-Zeit im Netz*. Wien 2021, 157-176.

— "White Terror und Geheime Buchklubs (Fallstudie 23: Detention)". En: *Horror-Game-Politics* 10/6/2021, http://hgp.hypotheses.org/1404.

— "Why History in Games matters. Historical Authenticity as a Language for Ideological Myths". En: Lorber/Zimmermann (eds.), *History in Games*, 47-72.

PFISTER, Eugen/GÖRGEN, Arno: "Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte". En: Arno Görgen/Stefan Simond (eds.): *Krankheit in Digitalen Spielen*. Bielefeld: transcript 2020, 51-74.

PFISTER, Eugen/PRAGER, Katharina: "How We Learned to Stop Worrying and Utilize European Lieux de Mémoire as an Historical Instrument". En: *Der Donauraum* 1 (2011).

PFISTER, Eugen/TSCHIGGERL, Martin: "'The Führer's Facial Hair and Name Can also Be Reinstated in the Virtual World'. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games". En: *GAME* 9 (2020) [= *The Taboos of Game Studies* ed. by Kristine Jørgensen & Riccardo Fassone].

PFISTER, Eugen/ZIMMERMANN, Felix: "Erinnerungskultur". En: Felix Zimmermann/Olaf Falk (eds.): *Handbuch Gameskultur*. Berlin: Kulturrat 2020, 110-115.

— "'No One is Ever Ready for Something Like This.' On the Dialectic of the Holocaust in First-Person Shooters as Exemplified by Wolfenstein: The New Order". En: *International Public History* 4.1 (2021), 35-46.

PIETRALUNGA, Cédric: "Commémorations: pour 2021, France Mémoire a choisi Napoléon, La Fontaine ou encore La Commune de Paris". En: *Le Monde* 16/1/2021, https://www.lemonde.fr/culture/article/2021/01/16/commemorations-une-delicate-mission-de-pacification-pour-france-memoire_6066450_3246.html.

RADIO PRAGUE INTERNATIONAL: "Serious (Historical) Fun: Award-winning Charles Games Studio Rolling Out 'Svoboda 1945: Liberation' Set in Post-war Czech Borderland". En: *Radio Prague International* 1/6/2021, https://english.radio.cz/serious-historical-fun-award-winning-charles-games-studio-rolling-out-svoboda-8704685.

RICŒUR, Paul: *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris: Seuil 2000.

Schott, Dom: "Warum Spielehersteller auf Nazi-Symbole verzichten". En: *Der Spiegel* 10/11/2017, https://www.spiegel.de/netzwelt/games/wolfenstein-ii-und-das-nazi-thema-es-muss-sich-nur-einer-trauen-a-1177427.html.

Siraud, Mathilde: "Jean-Luc Mélenchon dénonce la 'propagande' d'Assassin's Creed Unity". En: *Le Figaro* 13/11/2014, http://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php.

Stach, Sabine: "Geschichtstourismus, Version: 1.0". En: *Docupedia-Zeitgeschichte* 10/7/2020, http://docupedia.de/zg/Stach_geschichtstourismus_v1_de_2020.

USK: "USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz". En: *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* 9/8/2018, https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz/.

Venegas Ramos, Alberto: "Memòria lúdica. El videojoc com a font per a la història". En: *Tiempo Devorado* 7.1 (2022): *Call of History. Videojoc, memòria i control al segle xxi*, 59-73.

Winnerling, Tobias: *Das Entschwinden der Erinnerung. Vergessen-Werden im akademischen Metier zwischen 18. und 20. Jahrhundert*. Göttingen: Wallstein 2021.

Zimmerman, Eric: "Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline". En: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (eds.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: Cambridge University Press 2004, 154-164.

Zimmermann, Felix: "Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity". En: Marc Bonner (ed.): *Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34.

— "Introduction. Approaching the Authenticities of Late Modernity". En: Martin Lorber/Felix Zimmermann (eds.): *History in*

Games. Contingencies of an Authentic Past. Bielefeld: transcript 2020, 9-22.

— "Status Quo der Erinnerungskultur mit Games". En: *Stiftung Digitale Spielekultur* 27/8/2020, https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/status-quo-der-erinnerungskultur-mit-games-felix-zimmermann/.

I. Memoria, historia y juego: aproximaciones metodológicas

Videojuego y narrativa histórica: teoría y práctica

Marc Marti
Université Côte d'Azur

Resumen:
Combinando narración y ficción, el videojuego propone formas y géneros que se acercan a las creaciones clásicas del cine, de la literatura o de las series televisivas. El género histórico forma parte de esas ficciones, aunque podría aparecer como inadaptado al universo de la cultura lúdica. En efecto, aun bajo la forma ficticia del entretenimiento, la narrativa histórica conserva alguna autoridad pedagógica, e incluso científica, que parece poco compatible con la noción de juego. Sin embargo, los universos videolúdicos con referencias históricas se han multiplicado y puede ser interesante analizarlos como casos particulares de la relación entre juego y relato. Tratándose de la historia, las problemáticas nacionales, sobre todo, en temas polémicos con una fuerte dimensión política, siempre están presentes. Así el relato videolúdico puede entrar, lo quiera o no, en lo que los franceses denominan el *relato nacional* (*roman national*), es decir la narración de la historia tal como se admite o debate en el marco de la construcción de la identidad y

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_001

de la memoria nacionales. Intentaremos hacer un estado de la cuestión de esta relación compleja entre el videojuego y la narrativa histórica.

Género histórico, relato videolúdico, *roman national*, identidad nacional.

Desde su nacimiento, por la constante transformación técnica y artística que lo acompañó, el videojuego produjo obras evolutivas.[1] Actualmente, se puede considerar que todo jugador vive, a través del juego, una experiencia temporal que se puede analizar a partir del enfoque narrativo, sin ser excluyente de las otras dimensiones lúdicas.[2] En cierta medida, el medio es una obra de ficción narrativa en la que se incluyen mecánicas propias del juego. Esa tendencia se consolidó con el auge técnico a partir de los años dos mil, cuando ya no solo el videojuego pudo simular algunas acciones, sino enmarcarlas en un relato que les daba un sentido más allá de las meras reglas y de la *gameplay*, aunando la inmersión lúdica con la de la ficción narrativa.

Así, desde hace más de dos decenios, las formas y géneros del videojuego se asemejan en parte a las creaciones clásicas del cine (↔ *Marti II.2*), de la literatura o de las series televisivas. El género histórico es parte de esas formas, aunque podría parecer inadecuado dentro del universo lúdico. En efecto, aun en forma de entretenimiento, conserva la narrativa histórica cierta autoridad pedagógica e incluso científica, pareciendo poco compatible con la noción de juego. A pesar de ello, los universos videolúdicos con referencias históricas

1 Mathieu Triclot: *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte 2011.

2 Véanse Óliver Pérez Latorre: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2011; Marc Marti: "Jeux vidéo et logiques narratives". En: Hovig Ter Minassian/Samuel Rufat/Samuel Coavoux (eds.): *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques 2012, 73-91; Marc Marti: "La narrativité vidéoludique: une question narratologique". En: *Les bifurcations du récit: continuité ou rupture, Cahiers de Narratologie* 27 (2014), http://narratologie.revues.org/7009.

se han multiplicado e ilustran la relación cada vez más compleja que existe entre juego e historia.[3]

En este marco, las problemáticas nacionales, en particular para temas polémicos con fuerte dimensión política, siempre están presentes. Así, el relato videolúdico puede formar parte de lo que los franceses denominan el *relato nacional* (*roman national*), es decir, la narración de la historia tal como se admite o debate en el marco de la construcción de la identidad y de la memoria nacionales o como la transmitían las instituciones de enseñanza en la segunda parte del siglo XIX y buena parte del siglo XX.[4] Intentaremos hacer un estado de la cuestión de esta relación compleja entre historia y narrativa en la primera parte de este trabajo, así como de las semejanzas y diferencias entre las representaciones científicas y ficcionales de la historia.

La relación entre lo lúdico y la narrativa histórica también debe examinarse desde el punto de vista cognitivo. En efecto, se debe plantear la problemática paradójica del juego serio (*serious game*) o de la manera de jugar seriamente (*serious gaming*). En efecto, definir todo lo que puede ser serio en un juego de historia es establecer unos fundamentos para entender las polémicas que pueden surgir a propósito de algunos temas históricos o la manera de tratarlos en el juego.

El juego debe también considerarse como una práctica cultural que articula el imaginario, mediante el uso de la ficción, y la narrativa

3 Véanse Marc Marti: “Logique imaginaire et logique de marché: analyse d’une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*”. En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), https://doi.org/10.4000/narratologie.7547; Marc Marti: “L’Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?”. En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), https://doi.org/10.4000/sdj.1041; Marc Marti: “Le jeu vidéo et la mémoire, création et débats autour de la guerre civile espagnole”. En: *Cahiers d’Études Romanes* 39 (2019), https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142, 233-252; Marc Marti: “Narrativa e historia en el videojuego”. En: Lorenzo Vilches Manterola (ed.): *Diccionario de teorías narrativas 2. Narratología, cine, videojuego, medios*. New York: Penguin Random House 2021, 1082-1119; Thomas Rabino: “Jeux vidéo et Histoire”. En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm.

4 Jean-Clément Martin/Laurent Turcot: *Au cœur de la révolution. Les leçons d’histoire d’un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015, 5-11.

del pasado. Como estudio de caso, nos interesaremos por un episodio histórico particular, el de la guerra civil española, y la forma en que fue tratado en los videojuegos y recibido en el contexto nacional español en la primera década de los años dos mil. A partir de investigaciones anteriores realizadas entre 2016 y 2020, y a falta de nuevos ejemplos porque este tema es poco utilizado en el videojuego (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*), analizaremos el tratamiento del conflicto dentro de los pocos juegos que se refieren a él, y será preciso formular algunas hipótesis sobre esta particularidad.

1. La narrativa histórica: entre ciencia y ficciones

1.1. El método histórico y la narrativa

En Francia, los historiadores contemporáneos expresaron cierta desconfianza respecto al relato como instrumento de la historiografía. La opinión negativa de Bloch es harta conocida, considerando como *arcaica* toda escritura de la historia que adoptase este tipo de estructuración.[5] Para él, la narrativa recordaba demasiado las leyendas y mitos. Por otra parte, se cargaba en general de detalles innecesarios cuando no inventados y, así, poco compatibles con el método histórico que él propugnaba en el marco de la famosa École des Annales, que en Francia revolucionó de manera radical el método histórico.

Fernand Braudel, aunque también considerado como uno de los teóricos de la École des Annales que privilegiaba la historia cuantitativa, tenía una opinión más matizada, pensando que la narrativa podía ser adecuada, pero para dar cuenta de la experiencia humana y no para hacer historia social o económica.[6] Esas posiciones fueron templadas más tarde por Chartier, quien demostró que la historiografía

5 Véase Marc Bloch: *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*. Paris: Armand Colin [1949] 1952, 14.

6 Véase Fernand Braudel: *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*. Paris: Armand Colin [1949] 1990, 13.

conservaba una forma narrativa propia que la distinguía de los relatos ficticios y que, según los casos, era una de las herramientas imprescindibles para los historiadores.[7]

1.2. Las ficciones clásicas: literatura y cine

Por otra parte, considerando el problema a partir del prisma de la ficción, las cosas son a lo mejor más complejas. Lo primero que se plantea es la diferencia entre verdad histórica y verosimilitud de la ficción. Como lo señala el historiador de cine Aubert, en su mayoría las obras ofrecen una imagen del pasado que no se aleja de las pautas de representación del público: estén esas fundadas en la verdad histórica o en concepciones erróneas poco importa.[8] Lo que importa es que sean admitidas y compartidas por la comunidad de los receptores, pues la obra de arte se basa en la verosimilitud, es decir, en los hechos —incluyendo las causas que los explican— que el público considera como posibles o conformes con sus concepciones del pasado y sus protagonistas. Al contrario, la historiografía se funda únicamente en hechos comprobados por documentos y puede revisar las explicaciones causales de los acontecimientos y, de cierta manera, ir en contra de los conocimientos admitidos como verdaderos hasta entonces.[9]

En segundo lugar, las novelas o las películas combinan el conocimiento histórico con la invención,[10] siendo esta segunda una característica esencial en la ficción, pero que prohíbe la historiografía. Por ejemplo, en las ficciones es necesario un material a menudo desprecia-

7 Roger Chartier: *Au bord de la falaise: l'histoire entre certitudes et inquiétude*. Paris: Albin Michel 1998, 126.

8 Jean-Paul Aubert: "Le regard anachronique". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), http://journals.openedition.org/narratologie/716, §8.

9 Véase Marc Marti: "Récit filmique et Histoire: La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), https://doi.org/10.4000/narratologie.677, 1-9, 6.

10 Marti, "Récit filmique et Histoire", 4-7.

do por los historiadores: los detalles *concretos*, de los que muchas veces no hay prueba en los documentos históricos. Son imprescindibles para la ficción diálogos, maneras de hablar, de vestir, incluso anécdotas, chismes, historias de amor y de odio, tantas cosas divertidas e interesantes para un lector o espectador de ficciones pero innecesarias para entender los procesos históricos. Más o menos, todo lo que hace que la vida cotidiana esté viva.

En tercer lugar, tanto el cine como la literatura han inventado modos de representar el pasado que no tienen ningún fundamento histórico, pero que son admitidos por el público como *efectos de pasado*. El caso de la lengua lo demuestra perfectamente. En las ficciones históricas los personajes hablan a menudo según un código de verosimilitud que consiste en la inserción de algunas formas o vocabulario desusados en medio de diálogos relativamente modernos. La forma desusada, el arcaísmo lingüístico, basta para fingir que están hablando personajes del pasado, aunque entonces no se hablaba así. Este modelo formal puede también ser tratado de manera humorística. En Francia, el éxito de la serie *Kaamelott* (2005-2009) demuestra que se puede tomar una vía creativa contraria, haciendo hablar vulgarmente al rey Arturo y a los caballeros de la Mesa Redonda, tal como lo hace la gente del siglo XXI.

Por último, a pesar de esos recursos estéticos propios (que son numerosos), los terrenos de la ficción y de la historia nunca estuvieron bien delimitados y se conservan algunas ambigüedades a causa de muchos casos de interferencias. La recepción de la ficción puede así ser problemática (desde el punto de vista del historiador), ya que el público tiende a veces a considerar esas obras no como ficciones destinadas al divertimiento, sino como historia, en particular porque un tópico al uso de la ficción histórica es definirse como pedagógica. No todos los creadores, sin embargo, siguen este esquema de una coartada pedagógica, como se negaron a hacerlo Saura en *Goya en Burdeos* (1999) o Tarantino en *Inglourious Basterds* (2009), pero esta sigue estando presente en muchas producciones.

El videojuego, a la vez por su componente lúdico y su origen tecnológico, estaba, al menos en sus inicios, en una situación un poco diferente en su relación con la historia.

1.3. Características del género histórico videolúdico

1.3.1. *Dos tipos de pasado*

Podemos definir dos usos del pasado en los videojuegos, sin que el uno excluya el otro, ya que los dos tipos pueden darse en un mismo juego. El primero es un uso *libre* o fantaseado. En este caso, el referente es un pasado previamente elaborado como ficticio por prácticas culturales anteriores, sea la literatura, sea el cine, como la Edad Media en la *fantasy*. Se trata de un pasado ya percibido como un mundo ficticio, con reglas y personajes propios, que permite una fuga lúdica. Existe, así, un mundo imaginario cuyo referente es otro mundo imaginario anterior. En muchos videojuegos abundan, por ejemplo, universos hostiles o encantados, poblados de elfos, enanos u orcos.

Se entiende que, en este caso, la exigencia de los creadores y de los jugadores se basará, sobre todo, en la verosimilitud, es decir, en un mundo coherente y homogéneo, cuyo referente es la imaginación. Para otras épocas, el clásico *Wolfenstein 3D*, ideado por ID Software en 1992, entra en esta tipología con un decorado, un mundo y un proyecto nazi (crear mutantes) fantaseados, pero en el marco de la Segunda Guerra Mundial.

El segundo uso está más cerca del género histórico tal como se concibe en el cine o la literatura. Toma gran parte de sus componentes de la narrativa histórica, definiéndose como una obra cuyo referente es el pasado histórico *serio* (para diferenciarlo del *fantaseado*). Como en otras ficciones, debemos tener en cuenta las categorías clásicas de la narrativa: tiempo, espacio, personaje y estructura narrativa, sin olvidar cómo la creación de videojuegos los ha diseñado para adaptarlos a la *gameplay*. La serie *Assassin's Creed*, de Ubisoft, ilustra esta segunda tendencia. La campaña de márquetin de cada obra siempre insiste en los asesores históricos y los elementos del mundo que se han diseñado a partir de fuentes fidedignas.

A pesar de todo, las cosas no están tan delimitadas porque, aunque existen estos dos tipos de pasado, sus usos en el marco videolúdico son diversos. En efecto, en la casi totalidad de los casos, el videojuego

histórico se funda en una *memoria estética* extraída de la *hiperhistoria*, "es decir, una representación del pasado condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión, cuyo objetivo principal es convertir el ayer en un producto estético apto para el consumo de masas".[11]

1.3.2. *Dos maneras de jugar en el pasado*

Dentro de esta categoría, existen varias posibilidades de uso lúdico de la historia. La primera es, claramente, jugar en el pasado. Puede ser este un simple referente con la idea de crear un marco históricamente verosímil con referencias serias, pero en el cual la narrativa puede ser total o parcialmente fantaseada. Se tratará de diseñar un cronotopo coherente, que se refiere a una época precisa y que está destinado a provocar un "efecto de realidad"[12] por su semejanza con lo que hubiera existido según las hipótesis de los historiadores, como en *Assassin's Creed*. El primer procedimiento utilizado para ello es la citación, que consiste en integrar un archivo escrito, sonoro, visual o audiovisual en alguna parte del juego. Este caso es frecuente cuando la acción ficticia se desarrolla en una época en la que existían ya los objetos audiovisuales. El segundo procedimiento es la reelaboración visual o sonora, la inclusión de personajes históricos o la reconstrucción de objetos o edificios a partir de fuentes archivísticas o museísticas.

Estas referencias al pasado se promueven, sin embargo, a menudo de una manera que las hace ambiguas. Desde un punto de vista lúdico, la verosimilitud histórica de un juego está esencialmente al servicio de la inmersión imaginativa o ficticia, mientras que, desde el punto de vista histórico, se examinará su relación con la verdad.[13] La garantía de verdad puede venir de los propios historiadores, como fue el caso en

11 Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020, 22.

12 Roland Barthes: "L'effet de réel". En: *Communication* 11.1 (1968), 84-89, 87.

13 Dominic Arsenault/Mathieu Picard: "Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique". En: *Proceeding of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué* (2008), 1-16, 3.

Francia de la muy mediatizada salida de *Assassin's Creed: Unity* (2014), que ocurría durante la Revolución francesa (↔ *Pfister, prefacio*). Ubisoft destacó no solo la gran labor de los diseñadores gráficos con la reconstrucción a escala del París de 1789-1793, sino también la participación de dos historiadores universitarios, Jean-Clément Martin y Laurent Turcot.[14]

Así pues, la verosimilitud histórico-lúdica se basa esencialmente en elementos estáticos. Se trata básicamente de jugar en el pasado, pero utilizando este pasado como un marco, en el modo histórico de la reconstitución. Fue esencialmente la progresión técnica en cuanto a la resolución de la imagen la que permitió la aparición de los videojuegos con este uso del pasado,[15] lo que explica que el planteamiento de la relación entre historia y mundos videolúdicos sea relativamente reciente. Aunque se puede mirar de manera crítica, porque se trata siempre de convertir el pasado

> en un producto mercantilizado, cuya principal finalidad es la evasión y el entretenimiento realizado por y para el presente más inmediato, confundiéndose con los tiempos históricos, hecho que destaca por encima de todos de los demás ejemplos en la saga *Assassin's Creed*, donde una trama de ciencia ficción se entreteje con la vista de espacios históricos, erigidos en forma de parque de atracciones para el jugador presente,[16]

las modelizaciones gráficas mantienen un estatuto ambiguo.

En efecto, también es reseñable que, en los dos últimos decenios, los propios historiadores diseñan el pasado a partir de simulaciones digitales, reconstruyendo virtualmente y como hipótesis monumentos o ciudades enteras a partir de los resultados de excavaciones, dando legitimidad a una herramienta técnica procedente del juego como son los motores gráficos. Y, al revés, productoras como Ubisoft proponen en el marco del juego un *discovery tour* que permite visitar el mundo pasado reconstituido sin las mecánicas de juego.

---

14 Véase Marti: "Logique imaginaire et logique de marché", 17.

15 Rabino, "Jeux vidéo et Histoire", 111-112.

16 Venegas Ramos, *Pasado interactivo*, 181.

Sin embargo, desde el principio, por muchas razones, jugar en el pasado no siempre implicaba el respeto por la narrativa historiográfica detallada, sino solo por sus elementos referenciales y formales. En *Assassin's Creed: Revelations* (2011), Manuel Paleólogo, personaje histórico verdadero, aparece como iniciador de un complot (ficticio, porque es imaginado por los guionistas) contra Solimán el Magnífico que el ficticio Ezo, avatar del jugador, va a hacer fracasar. Este episodio fantaseado no tiene consecuencias sobre la narrativa histórica de referencia, ya que el soberano turco conservará su trono y no se cambiará la historia. En la misma serie, se va un poco más allá en la libertad con la verdad histórica, pero respetando los grandes acontecimientos. En *Assassin's Creed: Origins*, la asesina Aya, avatar del jugador en algunos momentos, es la primera en apuñalar a Julio César en el momento de su asesinato, antes de que Bruto y los demás conjurados lo hagan a su vez.

Así pues, podemos ver que el juego abre otra perspectiva para el análisis: jugar en el pasado puede implicar también jugar *con* el pasado. En este caso, la amplitud de posibilidades es variada. En los ejemplos que acabamos de analizar, jugar con la historia supone desarrollar una acción compatible con el rumbo general de los hechos históricos. Una acción que, aunque inventada, contribuye a que la historia sea lo que fue. En otros géneros, como los juegos de civilización o de estrategia,[17] se puede proponer al jugador un juego más *abierto*. En este caso, además de los detalles históricos (dentro de los límites gráficos), el juego se basa en uno de los fundamentos de la historia: la evolución en el tiempo. Por lo tanto, se juega *en* la historia y *con* la historia. El jugador domina los parámetros históricos estructurales que ofrece la IA, como los recursos, la demografía, la economía, las alianzas políticas, la cultura, la tecnología o la guerra. El resultado puede ser, si lo permiten las mecánicas, la producción de narraciones históricas alternativas (ucrónicas) que se alejan más o menos de la única narrativa histórica conocida como verdadera. En términos lúdicos, el jugador puede experimentar el juego con la historia cuando las mecánicas y la *gameplay* permiten modificar los acontecimientos y transformar el marco histórico.

17 Rabino, "Jeux vidéo et Histoire", 112.

Jugando con la historia, el placer del videojuego histórico podría, por lo tanto, basarse en dos actitudes lúdicas. La primera consistiría en imaginar que estamos en otra época distinta a la nuestra y que actuamos como si estuviéramos en esa época de acuerdo con los cánones de la narrativa histórica transmitidos por las prácticas sociales, en particular, en el ámbito escolar o en las ficciones históricas más populares. Esta práctica no impediría que se añadieran episodios o personajes ficticios, pero el curso de la historia no se vería alterado por ello, como en los ejemplos que tomamos en *Assassin's Creed.* La segunda sería partir de estas mismas verdades históricas para explorar otros pasados posibles, en el ámbito de la ucronía, que diferenciamos del pasado fantaseado. Considerando esas posibilidades, podemos interrogarnos sobre la dimensión pedagógica del juego histórico (↔ *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*), que a nuestro parecer forma parte de la problemática que plantearon en su momento los diseñadores de lo que se califica como *juego serio* (*serious game*).

2. ¿Se puede jugar seriamente? La naturaleza del juego serio

Aunque pueda sonar como una paradoja o un oxímoron, el juego serio es un concepto discutido en el marco videolúdico desde las últimas décadas del siglo xx. En realidad, se podría decir que tampoco es una novedad, sino que se inserta en la reflexión sobre los métodos pedagógicos que propugnan el juego como una de las formas posibles para la práctica docente. En este caso, el videojuego no es sino el último avatar técnico de otras formas de juego utilizadas anteriormente.

Algunas definiciones del juego serio pueden ser de interés para clarificar las relaciones entre las formas videolúdicas y la historia. Para ello, partiremos de las que fueron compiladas por Djaouti.[18] La más

18 Damien Djaouti: *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, tesis doctoral. Toulouse: Université de Toulouse 2011, 20-24.

sencilla es, sin duda, la que proponen los diseñadores Chen y Michael, para quienes se trata de cualquier videojuego cuya finalidad principal no es el mero entretenimiento. Esta propuesta fue ampliada por otros que subrayaban la particularidad tecnológica y para los cuales el juego serio se caracterizaba por el uso relevante de las tecnologías de la industria de los videojuegos con fines distintos a los del entretenimiento. Por último, autores como Jenkins han argumentado que sería más apropiado hablar de *jugar seriamente* (*serious gaming*) que de *juego serio* (*serious game*) porque un juego solo puede tener consecuencias utilitarias cuando el jugador lo utiliza.[19]

Así, según Djaouti,[20] y teniendo en cuenta la diferencia de diseño entre los títulos de ocio desviados en uso serio, proponemos reservar el término *serious game* o 'juego serio' para los juegos que han sido explícitamente destinados a fines distintos del mero entretenimiento por sus diseñadores. Entonces, el término *serious gaming*, o 'jugar seriamente, podría referirse a cualquier uso de cualquier juego con fines distintos al mero entretenimiento, independientemente de la intención original de su diseñador. Por lo tanto, este segundo concepto engloba el uso de juegos serios y el de juegos de ocio.

Jugar seriamente es un planteamiento para algunos profesores de historia de Secundaria, que lo experimentan con alumnos (↔ *Fernández Rodríguez/Martínez Peñas III.1*).[21] Sin embargo, interrogarse sobre la dimensión pedagógica posible de un juego supone analizar varios aspectos de este y plantearse de qué manera puede contribuir a

---

19 Henry Jenkins *et al.*: "From Serious Games to Serious Gaming". En: Ute Ritterfeld/Michael Cody/Peter Vorderer (eds.): *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge 2009, cap. 26.

20 Djaouti, *Serious Game Design*, 24.

21 Véase Romain Vincent: "Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus*? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire". En: *Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités* 15 (2019), 65-76; Romain Vincent: "Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d'*Assassin's Creed*". En: *Le Temps des Medias* 37.2 (2021), 183-199; François Lignon: "Utiliser les jeux vidéo grand public en classe". En: *Les Cahiers Pédagogiques: Coll. hors-série numériques* (2017), https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01638168.

un objetivo pedagógico. Para ello, es necesario tomar en cuenta cuatro dimensiones que se definen en el modelo llamado Magic Bullet,[22] que clasifica lo que el jugador puede teóricamente aprender a través de un determinado juego.

1. El aprendizaje obligatorio se refiere a la información incluida en el juego por el diseñador y que el jugador debe aprender para ganar la partida.
2. El aprendizaje potencial se refiere a toda la información incluida en el juego por su diseñador que el jugador puede aprender potencialmente durante el juego, pero que no es necesaria para avanzar en la partida o ganarla. En *Assassin's Creed: Revelations* hay libros en la guarida secreta que se pueden consultar y que contienen trozos de la historia de Constantinopla, pero cuya lectura es innecesaria para acabar la partida.
3. El aprendizaje colateral se refiere al aprendizaje emergente que puede tener lugar fuera del juego. Por ejemplo, si un jugador de *Assassin's Creed: Origins* expresa el deseo de aprender más de lo que le proporciona el contenido sobre las pirámides de Egipto o quién fue Cleopatra después de jugar a este título, se trata de un aprendizaje que no está directamente relacionado con el juego y que no fue previsto por su diseñador.
4. El aprendizaje externo se refiere al aprendizaje procedente de fuentes externas que permite ganar el juego. Por ejemplo, muchos jugadores elaboran foros o vídeos de soluciones como guías de estrategia que se pueden consultar libremente en internet. Cuando un jugador consulta estas guías para ganar el juego, se encuentra en una situación de aprendizaje externo. Aunque no lo prevé Becker, los foros de jugadores (y pasa mucho con los juegos *históricos*) también contienen información sobre la época, los personajes u otros elementos históricos en

22 Katrin Becker: "The Magic Bullet". En: *International Journal of Game-Based Learning* 1.1 (2011), 19-31.

relación con el mundo del juego, consolidando fuera del mismo un aprendizaje colateral de la historia.

En lo que concierne los juegos de ocio, pocas veces estamos en el caso del aprendizaje 1, aunque es posible siempre en algunas *gameplay*, como las de los juegos de estrategia o de simulación. También podemos notar la idea de Ubisoft en *Assassin's Creed: Origins*, donde al pie de las pantallas de cargamento del Animus hay mensajes que puede leer o no el jugador: unos son pura información histórica sobre Egipto y alternan aleatoriamente con otros que proporcionan trucos para mejorar la manera de jugar. La mezcla de los dos es un intento de hacer entrar al jugador en un aprendizaje mínimo de la historia real del mundo.

Sin embargo, cuando se trata de historia, son más frecuentes las categorías 2, 3 y 4, aunque no suponen la misma relación con la historia y los documentos históricos. En efecto, es evidente que en la categoría 2 es imprescindible que el asesoramiento histórico sea fiable, porque, en este caso, el aprendizaje descansa en el contenido proporcionado por el juego.

En el caso de la 3, se puede suponer que, aunque con errores, o, mejor dicho, *márgenes de libertad* con la historia (como en *Assassin's Creed*), es posible crear el aprendizaje colateral. Aquí, se supone que el juego inicia un deseo de aprendizaje, pero no tiene la responsabilidad de proporcionar el contenido. Aún más, el jugador que opte por el aprendizaje colateral, buscando información por su cuenta, podrá luego mirar retrospectivamente de manera crítica el contenido del juego.

Por último, visto desde la perspectiva del *serious gaming*, la categoría 4 se puede considerar como una fuente posible para la 3. No es raro que los aficionados de un juego y de su mundo histórico acaben discutiendo de la historia real del mundo representado en el juego, de su contexto político, etc., convirtiendo así el foro en un lugar de aprendizaje.

Una vez discutidos los problemas teóricos que plantea la relación entre la historia y el videojuego, proponemos reflexionar sobre un ejemplo concreto, el de la guerra civil española.

3. La guerra civil española en el videojuego

El caso de este conflicto en el marco del videojuego es particular. No desarrollaremos aquí análisis detallados de muchos juegos, en particular los que fueron obra de creadores españoles, porque ya lo hicimos en trabajos anteriores a los que remitimos.[23] Sin embargo, es necesaria una mirada general sobre el conjunto de creaciones sobre el tema y sus pretensiones históricas (↔ *Rubio-Campillo I.3*; *Kuschel I.4*).

3.1. ¿Un conflicto olvidado… en el videojuego?

A diferencia de la Segunda Guerra Mundial, pocos juegos adaptaron el conflicto español. Por otra parte, esas adaptaciones se hicieron únicamente en versiones PC, probando que se trata de un tema mucho menos popular (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). En *Historia Games*, web francesa que clasifica todos los juegos con relación a la historia, solo aparecen ocho, frente a casi trescientos para el frente occidental de 1939 a 1945.[24] A estas ocho producciones comerciales, habría que añadir el mod *1936, España en llamas*, realizado por aficionados con el motor de *Medal of Honor: Allied Assault* (EA, 2002) y, luego, *Call of Duty 2* (Activision, 2005).[25]

El reducido número de juegos podría significar que el conflicto es demasiado exótico para los estudios norteamericanos, que constituyen el grueso de la producción y que han configurado, a lo largo de los años, una especie de cultura globalizada,[26] construyendo un imaginario

---

23 Marti, “Logique imaginaire et logique de marché”; Marti, “L’Histoire dans le jeu vidéo”; Marti, “Le jeu vidéo et la mémoire”; Marti, “Narrativa e historia en el videojuego”.

24 “Guerre civile espagnole”. En: *Historia Games*, http://www.histogames.com/HTML/inventaire/periodes-historiques/epoque-contemporaine/guerre-civile-espagnole.php.

25 Véase Marti, “Logique imaginaire et logique de marché”, 23.

26 Sébastien Genvo: “La théorie de la ludicisation: une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques”. En: *Communication lors de la journée d’études Jeu et jouabilité à l’ère numérique* (2012), http://www.ludologique.com, 1.

común para la cultura occidental postmoderna que se fundaba en las superproducciones cinematográficas[27] y conformando una memoria basada en la cultura globalizada de la "hiperhistoria".[28] Es evidente que España, con una industria del videojuego que nada tiene que ver con la de Estados Unidos, Francia o Japón, no puede crear masivamente temas en relación con su historia, pero, como veremos, esta explicación industrial es insuficiente. Aunque la muestra es pequeña, se observa que los estudios y productoras europeos han sido más sensibles a este tema. Entre las productoras, solo la editorial hispano-italiana Planeta de Agostini Interactive y las francesas AGEOD y Avalon Digital se han arriesgado a financiar un juego totalmente original en gráficos y jugabilidad. Los demás son, o bien extensiones, o bien originales, pero en el marco de series con un historial probado (en particular, el motor gráfico) en otros conflictos, de los que no son sino extensiones.

Las fechas de lanzamiento también son interesantes, ya que sugieren un interés de las productoras por el mercado español. De hecho, el setenta aniversario del conflicto coincidió en la península con una producción o reedición de documentales, series y películas que evocaban la época. El fenómeno también se hizo notar en la creación de cómics.[29] El auge editorial estaba directamente relacionado con la situación política del país y con una seria reevaluación histórica y jurídica del conflicto. Así, hay muchos juegos que datan de 2007 y 2008, en particular, *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, de Planeta de Agostini, lanzado en octubre de 2007, que vendió sesenta mil copias solo en el mercado nacional, una cifra bastante respetable que llevó al editor a proponer una secuela en forma de extensión. En este contexto, el videojuego se ve envuelto en un fenómeno transmediático global, como se ha observado en otras circunstancias.[30]

27 Anne Besson: *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris: CNRS éditions 2015, 9.

28 Venegas Ramos, *Pasado interactivo*, 20.

29 Michel Matly: *El cómic sobre la guerra civil*. Madrid: Cátedra 2018, 105.

30 Martin Letourneux: "La question du genre dans les jeux vidéo". En: Sébastien Genvo (ed.): *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan 2005, 39-54, 46.

En cuanto a los géneros, podrían confirmar la prevalencia de una cultura globalizada. En el juego de estrategia, el cambio de mapas y de conflictos forma parte de la práctica común. La Guerra Civil aparece, así, en primer lugar, como una oportunidad para jugar en un terreno que tiene el atractivo de la novedad. En su promoción, AGEOD destaca que la jugabilidad respeta multitud de procedimientos históricos (cadena de mando, forma de combatir), lo que lo diferencia de los juegos clásicos sobre la Segunda Guerra Mundial, dando a *España 1936* una dimensión original.[31] Lo mismo pasa con el más reciente *Panzer Corps 2: Axis Operations. Spanish Civil War* (Flashback Games/Slitherine, 2020), que, a pesar de ser una mera extensión de los numerosos juegos de estrategia con los carros blindados alemanes, subraya la novedad de jugar con los primeros prototipos históricos de los Panzer, que los jugadores aficionados desconocen en general porque no aparecen en los juegos de periodos históricos posteriores. Por último, a pesar de su formato, es sin duda *1936, España en llamas*, un FPS (*first person shooter* o juego de tiro en primera persona) creado por fans a partir de dos clásicos del género, el que constituye la mayor originalidad, ya que hasta la fecha ningún estudio ni productora han adaptado el conflicto con este formato muy popular entre los jugadores, sean aficionados u ocasionales, y a través del cual se forjaron los mayores éxitos sobre la Segunda Guerra Mundial, como la serie de *Call of Duty* (Infinity Ward/Activision, 2003).

Así, el número de títulos reducido, el dominio del juego de estrategia y los objetivos comerciales llaman la atención. De hecho, creemos que este panorama podría sugerir también que la narrativa histórica es problemática para la Guerra Civil, lo que repercutiría en su posible ludificación.

En efecto, desde una perspectiva contemporánea, para las sociedades democráticas, el resultado del conflicto español no es muy eufórico. En 1939, se consagró el triunfo de un Estado fascista que solo desapareció tras la muerte de su líder, al contrario que el desenlace del

31 Remitimos a la descripción del editor publicada en francés por la web *Historia Games*: http://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/e/espana-1936.php.

conflicto mundial en 1945. Aunque el anticomunismo de Franco fue luego una buena coartada histórica para que el régimen fuera aceptado en los años cincuenta como aliado del bloque occidental y de Estados Unidos, su instauración era el resultado de un sangriento conflicto insurreccional cuya meta era acabar con el Gobierno y las instituciones democráticas. Además, a la luz de los acontecimientos posteriores, el derrumbe de la Segunda República llegó a ser un acontecimiento vergonzoso que fue ocultado por la victoria de los aliados en 1945. Entre 1936 y 1939, las democracias occidentales habían seguido una línea no intervencionista, defendida por el Reino Unido y cuya culminación fueron los famosos acuerdos de Múnich. Mientras que, desde el inicio, los insurgentes contaban con el apoyo de Italia y Alemania, solo la URSS (que no era una democracia occidental), tras algunas dudas por parte de Stalin, proporcionó apoyo logístico a la República.

Por último, numerosas ejecuciones de opositores después del final del conflicto se sumaron a las que se habían realizado durante el episodio bélico. La dictadura impuso una memoria única y parcial del conflicto, la de los vencedores. Aquellos pretendieron pasar a la historia como *nacionales*, lo que, en cierto modo, han conseguido: en algunos juegos los siguen nombrando así, como si hubieran liberado al país de una invasión extranjera. Los republicanos se convirtieron en *los rojos* y su memoria fue confiscada, especialmente la de sus víctimas, que fueron asimiladas al *enemigo*.

Por diversas razones históricas, la vuelta a la democracia en 1975 no pudo zanjar legalmente (y políticamente) el destino y el significado de la guerra y de la dictadura que había engendrado. El trabajo de Julio Aróstegui sobre el tema muestra hasta qué punto este olvido institucionalizado se opuso, a partir de los años ochenta, al "estado del imaginario popular". Olvidar era, en cierto modo, reinterpretar el conflicto para acabar con la "tradición trágica de las dos Españas", que no tenía cabida en un momento de transición pacífica.[32] Sin embargo, el conflicto, sus abusos y sus consecuencias resurgieron a principios de la

32 Julio Aróstegui: "La mémoire de la guerre civile et du franquisme dans l'Espagne démocratique". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 74 (2002), 31-42, 32.

década de los dos mil. La "memoria única", la "memoria impuesta",[33] así como el olvido, se volvieron inaceptables. El setenta aniversario del conflicto en España fue el momento de una conjunción de iniciativas públicas y diversos movimientos ciudadanos, cuyos resultados más visibles fueron la apertura de un gran número de fosas comunes. El 31 de octubre de 2007, las Cortes aprobaron definitivamente la Ley de Memoria Histórica.

4. ¿Jugar en o con la memoria?

En cuanto a este momento particular, en trabajos anteriores analizamos el juego de estrategia *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Legend Studios/Planeta de Agostini, 2007), producido y dirigido por un equipo español, así como la ampliación de *Call of Duty 2*, también producida en España por un grupo de aficionados y que lleva por título *1936, España en llamas*.[34] Estas dos producciones planteaban simultáneamente dos preguntas: la del lugar de las culturas nacionales (y su narrativa histórica) en el marco del videojuego, que se identifica fuertemente como una forma transnacional, y la de la ludificación de la guerra y los debates que esta práctica podía generar, no solo en la primera década de los años dos mil, sino también en los años posteriores.

Los juegos y el debate o polémicas que surgieron revelan el estado del problema en la España contemporánea, que no es un problema de historia, sino de memoria. La memoria siempre es fragmentaria y está influida tanto por lo que ha pasado como por lo que está pasando, es el producto inestable de la historia y del presente, de la relación que este mantiene con aquélla. Analizando las declaraciones de los diseñadores de *Sombras de Guerra*, habíamos puesto de relieve que la interpretación memorial del conflicto se hacía finalmente con las

33 Santos Juliá (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus 2006, 5.
34 Véase Marti, "Logique imaginaire et logique de marché"; Marti, "L'Histoire dans le jeu vidéo"; Marti, "Le jeu vidéo et la mémoire"; Marti, "Narrativa e historia en el videojuego".

categorías simplificadoras del franquismo, oponiendo lo *nacional* con las ideologías *rojas*. Los groseros errores históricos del juego, como hacer de una miliciana una representante de la URSS y del PCE y de todos los *rojos*, son un claro ejemplo de esa visión anticuada e incluso reaccionaria, sin duda más por ignorancia que por voluntad ideológica. Lo mismo ocurre con la dimensión política: la relativización de cada bando que permiten los juegos de guerra, en nombre de una posición apolítica y lúdica, es igualmente notable, sin duda apuntalada por la voluntad contemporánea de ir más allá de las *dos Españas*, característica del compromiso pacífico de la Transición, pero sin olvidar que el franquismo, ya en 1964, también pretendía sustituir la paz por la victoria con el lema "25 años de paz", otra manera de renunciar a mirar el pasado a la luz del día.

Los aficionados de *1936, España en llamas* también reflejaban esa posición, pero con mayores reservas y precauciones. Su juego reconstruye algunas batallas y hace que el jugador se encuentre en la inédita posición (por lo menos en un FPS) de tener un avatar que representa al bando perdedor del conflicto y luego alternar con uno que forma parte del bando vencedor. Los creadores han sentido la necesidad de proponer un final alternativo, bastante creíble por lo menos en su construcción narrativa, en el que vence la República gracias a la ayuda de Francia e Inglaterra en el momento crucial de la batalla del Ebro.[35] La decisión franco-inglesa se debe a la divulgación de los planes de Hitler para invadir el oeste de Europa, que se incluyen en el juego como misión de infiltración llevada a cabo con el avatar femenino republicano.

La preocupación por la elaboración mimética del pasado engendra una memoria que pretende conseguir el consenso: el trabajo de reconstitución a través de los objetos y los escenarios es a menudo un medio para evacuar cualquier contenido polémico o ideológico. Por último, la ucronía que abre en algún momento de los juegos la posibilidad de una historia alternativa, como acabamos de presentarlo para el FPS, revela otra dimensión de la memoria. Se podría aquí retomar

35 Marti, "Le jeu vidéo et la mémoire".

la perspectiva del antropólogo Jean-Yves Boursier, que con su mirada aguda ha dedicado largas y numerosas visitas a los innumerables monumentos y museos franceses que tratan de la Segunda Guerra Mundial.[36] Se podría, por ejemplo, constatar que España carece prácticamente de ellos en lo que respecta a su propia guerra, lo que no es una casualidad. El discurso museístico, para poder existir, necesita el consenso, y este no descansa en el olvido, sino en la construcción de un pasado común, con sus luces y sus sombras. La ucronía, al igual que la ausencia de lugares de memoria, ¿no sería el indicio de *un pasado que no pasa*? La historia llega a ser el gran cementerio de las posibilidades: en cada momento, solo una de ellas se realiza y se convierte en un hecho o en un acontecimiento; las demás se descartan, pero no se hunden en la nada, sino que vuelven constantemente como nostalgia o esperanza. Por eso, lo que no ocurrió, si no aparece en la historia, sí está presente en la memoria y puede entrar en conflicto con lo que fue, en el sentido de que obliga a interpretarlo.

En una España contemporánea, amarrada con fuerte convicción a Europa, la relación con la memoria histórica consensual del continente es problemática. En efecto, una de las señas de identidad de la Unión Europea es un mundo pacífico, pero erigido sobre las ruinas de una guerra, que en la memoria europea se justifica por haber permitido la victoria de las democracias. La derrota del fascismo vencido y el horrible final de los dictadores no ocurrió en el espacio histórico español. El país sufrió un largo periodo durante el cual se afirmaba que "Spain is diferent", y, sin duda, en este sentido, lo era. Así, la ucronía, como la actualización de algunos acontecimientos olvidados, debe llamar la atención de quien se interesa por la historia de las mentalidades. No es casual que se recupere, o, mejor dicho, se recuerde, en la historia nacional la memoria de la participación de españoles en la epopeya de Leclerc con la segunda división blindada que liberó París[37] o su

36 Jean-Yves Boursier: *La fabrique du passé*. Nice: Ovadia 2009, 262.

37 Véase Evelyn Mezquida: *La Nueve, los españoles que liberaron París*. Barcelona: Ediciones B 2008.

protagonismo en el maquis francés.[38] Se trata claramente de recordar la parte de España, aunque mínima, que sí fue europea, de la que dan cuenta los soldados para quienes la guerra duró nueve años y para los que se trataba de una lucha a muerte contra el fascismo. En este sentido, el *paseo* victorioso de los de la Nueve por el nido de águila de Hitler, destruido y abandonado,[39] es más que una revancha, es la posibilidad de pensar que, en cierta medida, los españoles, aunque pocos, formaron parte de la epopeya de las democracias. Y lo mismo puede ocurrir en la ficción. En una creación reciente de Netflix, la serie *Jaguar* (2021), unos españoles que han sido internados por sus ideas y acciones políticas en Mauthausen se convierten en cazadores de nazis en su propio país en el contexto de los años sesenta. Aunque se trata de una ficción, la figura central que cristaliza el odio de los protagonistas se inspira en la de Otto Skorzeny, alto cuadro de mando en el que Hitler tenía confianza y que se había refugiado en España, donde seguía manteniendo activamente una red de ayuda y cooperación con los nazis que se habían dispersado por el mundo.

5. Juego e historia, ¿con qué perspectivas?

Las relaciones entre el videojuego y la historia se pueden plantear, por lo menos, de dos maneras. Primero, se ha de tomar en cuenta lo que supone en términos de diseño el uso del material histórico. En efecto, si el asesoramiento de historiadores, o un trabajo serio de documentación, puede hoy día parecer imprescindible, en ningún caso es suficiente. El juego, en los mejores casos, parte de conocimientos históricos que son los que su época de creación tiene sobre un periodo preciso. Luego, los creadores tienen que contemplar de qué manera la historia puede ser un componente esencial de la obra. Aquí hemos visto que se trata a la vez de jugar *en* la historia, pero también, si se

38 Véase Félix Santos: *Españoles en la liberación de Francia: 1939-1945*. Madrid: Fundación Españoles en el Mundo 1995.

39 Mezquida, *La Nueve*.

pueden introducir los temas históricos en las mecánicas, de jugar *con* la historia. A raíz de estos usos, los diseñadores pueden o no pretender que el resultado sea relevante en términos pedagógicos, lo que en realidad depende no solo del contenido, sino también del uso *serio* que se pueda hacer de un videojuego.

En segundo lugar, y según los periodos adaptados en los juegos, el tema histórico escogido puede tener relaciones con la memoria nacional (o internacional) de un acontecimiento. En este caso, como pasa con el cine u otras ficciones, la manera de adaptar la historia y los debates en el momento de la salida de la obra permiten al historiador de las mentalidades, que se interesa por los imaginarios nacionales, tener un terreno privilegiado para investigar. La originalidad del juego reside en la *gameplay* y las reglas que debe seguir el jugador: son también una manera de pensar la historia, de analizar sus mecanismos y de, finalmente, no solo contar el pasado, sino también de explicarlo.

6. Referencias

Aróstegui, Julio: "La mémoire de la guerre civile et du franquisme dans l'Espagne démocratique". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 74 (2002), 31-42.

Arsenault, Dominic/Picard, Mathieu: "Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique". En: *Proceeding of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué* (2008), 1-16.

Aubert, Jean-Paul: "Le regard anachronique". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), http://journals.openedition.org/narratologie/716, §8.

Barthes, Roland: "L'effet de réel". En: *Communication* 11.1 (1968), 84-89.

Becker, Katrin: "The Magic Bullet". En: *International Journal of Game-Based Learning* 1.1 (2011), 19-31.

Besson, Anne: *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris: CNRS éditions 2015.

Bloch, Marc: *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*. Paris: Armand Colin [1949] 1952.

Boursier, Jean-Yves: *La fabrique du passé*. Nice: Ovadia 2009.

Braudel, Fernand: *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*. Paris: Armand Colin [1946] 1990.

Chartier, Roger: *Au bord de la falaise: l'histoire entre certitudes et inquiétude*. Paris: Albin Michel 1998.

Djaouti, Damien: *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, tesis doctoral. Toulouse: Université de Toulouse 2011.

Genvo, Sébastien: "La théorie de la ludicisation: une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques". En: *Communication lors de la journée d'études Jeu et jouabilité à l'ère numérique* (2012), http://www.ludologique.com.

Jenkins, Henry/Camper, Brett/Chisholm, Alex *et al.*: "From Serious Games to Serious Gaming". En: Ute Ritterfeld/Michael Cody/Peter Vorderer (eds.): *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge 2009, cap. 26.

Juliá, Santos (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus 2006.

Letourneux, Martin: "La question du genre dans les jeux vidéo". En: Sébastien Genvo (ed.): *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan 2005, 39-54.

— "Les univers de fiction des jeux vidéo". En: Sébastien Genvo (ed.): *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan 2005, 195-208.

Lignon, François: "Utiliser les jeux vidéo grand public en classe". En: *Les Cahiers Pédagogiques*: *Coll. Hors-série numériques* (2017), https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01638168.

Marti, Marc: "Jeux vidéo et logiques narratives". En: Hovig Ter Minassian/Samuel Rufat/Samuel Coavoux (eds.): *Espaces et temps des jeux vidéo*. Paris: Questions théoriques 2012, 73-91.

— "La narrativité vidéoludique: une question narratologique". En: *Les bifurcations du récit: continuité ou rupture, Cahiers de Narratologie* 27 (2014), http://narratologie.revues.org/7009.
— "Le jeu vidéo et la mémoire, création et débats autour de la guerre civile espagnole". En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142, 233-252.
— "L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?". En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), https://doi.org/10.4000/sdj.1041.
— "Logique imaginaire et logique de marché: analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*". En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), https://doi.org/10.4000/narratologie.7547.
— "Narrativa e historia en el videojuego". En: Lorenzo Vilches Manterola (ed.): *Diccionario de teorías narrativas 2. Narratología, cine, videojuego, medios*. New York: Penguin Random House 2021, 1082-1119.
— "Récit filmique et Histoire: La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), https://doi.org/10.4000/narratologie.677.
Martin, Jean-Clément/Turcot, Laurent: *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015.
Matly, Michel: *El cómic sobre la guerra civil*. Madrid: Cátedra 2018.
Mezquida, Evelyn (2008): *La Nueve, los españoles que liberaron París*. Barcelona: Ediciones B.
Pérez Latorre, Óliver: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2011.
Rabino, Thomas: "Jeux vidéo et Histoire". En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm.
Santos, Félix: *Españoles en la liberación de Francia: 1939-1945*. Madrid: Fundación Españoles en el Mundo 1995.
Triclot, Mathieu: *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte 2011.
Venegas Ramos, Alberto: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

VINCENT, Romain: "Apprendre la Grande Guerre avec *Soldats Inconnus*? Mécaniques ludo-pédagogiques et introduction en milieu scolaire". En: *Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités* 15 (2019), 65-76.

— "Du jeu vidéo au document de travail: la scolarisation d'*Assassin's Creed*". En: *Le Temps des medias* 37.2 (2021), 183-199.

¿Qué historia jugamos? Una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica

Jan Gonzalo Iglesia
Grupo de Recerca Asterisc (Universitat Rovira i Virgili)

Resumen:
En los últimos años estamos asistiendo cada vez más a la incorporación de los juegos de mesa como objetos de estudio en el campo de los *game studies*. Dentro de esos *analog game studies* o *boardgame studies*, uno de los principales focos de atención es el análisis sobre cómo los juegos simulan y representan la historia, cómo influye el tipo de juego en esa recreación de la historia y qué papel tienen los usuarios o aficionados en ese proceso. Para ello es necesario dotarse de herramientas metodológicas que permitan abordar el medio juego y, sobre todo, incorporen las especificidades de los juegos analógicos.

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_002

En ese sentido, y sin querer ser absolutamente exhaustivo, este capítulo se plantea como una recopilación de ámbitos y metodologías de análisis útiles para el estudio de los juegos analógicos sobre episodios históricos. Se basa en considerar los juegos como artefactos culturales y tiene una mirada principalmente comunicativa, partiendo de ámbitos como la producción, el análisis del contenido y, sobre todo, la recepción que estos juegos reciben por parte de los usuarios. Su objetivo principal es generar un mapa de posibilidades y dotar de herramientas a las futuras investigaciones sobre este campo.

Técnicas de análisis, juegos analógicos, *game studies*, simulación histórica, Guerra Civil.

1. Introducción

El interés académico sobre cómo el *medio* juego influye en la forma de representar la historia nace con el análisis de los videojuegos,[1] pero tiene sus orígenes en debates similares surgidos alrededor de medios como el cine o la televisión. En los últimos años, esta preocupación ha saltado también a los juegos de mesa, entendidos de forma amplia:

> By tabletop games, we refer to the broad category of board, card, role-play, and miniature games that are played sitting around a table including board games like Settlers of Catan and Chess; card games such as Magic: The Gathering, and Poker; role-playing games such as Dungeons and Dragons; and war games such as W40K that do not involve the digitization of game processes.[2]

1 Véanse William Uricchio: "Simulation, History and Computer Games". En: Joos Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338; Matthew W. Kapell/Elliott B.R. Andrew (eds.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic 2013; Adam Chapman/Anna Foka/Jonathan Westin: "Introduction: what Is Historical Game Studies?". En: *Rethinking History: Journal of Theory and Practice* 21.3 (2017), 358-371.

2 Mitchell Harrop/Martin Gibbs/Marcus Carter: "Everyone's a Winner at Warhammer 40K (or, at Least Not a Loser)". En: *Proceedings of 2013 DiGRA Inter-*

A lo que se podría añadir los juegos de rol en vivo u otras interacciones que no se realizan alrededor de una mesa. De hecho, podemos ver cómo se han reproducido los mismos debates desde los videojuegos a los juegos de mesa.

Hay que tener en cuenta que cuando hablamos de juegos e historia nos encontramos además con un amplio abanico de opciones vinculadas con las diferentes gradaciones de simulación/fidelidad histórica que planteen. Tenemos desde juegos en los cuales la historia es una mera capa temática o manera de atraer al público hasta los *wargames*, que nacen específicamente como modelos para *representar* o *reproducir* la historia.[3] Alrededor de todos ellos emergen diversos debates recurrentes. El primero es el grado de fidelidad, precisión o verosimilitud que el juego propone. Los juegos son producto de decisiones estratégicas sobre qué y cómo se representa un momento histórico, escogiendo aquello que aparece y aquello que no. Por ejemplo, muchos juegos son producto de lo que conocemos como *historia pública*, aquella creada por diseñadores no académicos, pero que han llevado a cabo cierto proceso de documentación o han tenido una asesoría experta. En otros, en cambio, las decisiones últimas son producto del márquetin.

Otro debate se plantea sobre cómo modelan la historia los juegos a diferencia de los textos narrativos. En estos últimos, la narrativa queda fijada por los autores. En los juegos, necesariamente debe existir cierto nivel de contrafactualidad y de sensación de agencia por parte de los participantes para poder modificar el mundo existente interactuando con él y con los otros jugadores: “Games offer a sense of exploration,

---

national Conference: DeFragging Game Studies 2013, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_169.pdf, 124.

3 James F. Dunnigan: *The Complete Wargames Handbook. How to Play, Design, and Find Them*. Copy Right JFDunnigan [1992] 2005, https://www.professionalwargaming.co.uk/Complete-Wargames-Handbook-Dunnigan.pdf; Philip Sabin: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: A&C Black 2012.

of control, of possibility, possibly a sense of sober consideration, not just passive determinism".[4]

También encontramos la preocupación sobre si los juegos simplifican o banalizan los procesos históricos,[5] un tema que ha emergido con fuerza en el mundo de los juegos de mesa con la eclosión de los *eurogames*, un tipo de juego que potencia la jugabilidad por encima de la temática o la simulación. Pese a todo, hay que decir que la incorporación de este género de juegos también ha abierto la puerta a la aparición de nuevas temáticas y enfoques mucho más arriesgados que en décadas anteriores. Finalmente, el debate más amplio se sitúa alrededor de qué sesgo ideológico plantean los juegos a la hora de representar la historia.[6] Mayoritariamente se identifica una conexión de los juegos, tanto digitales como analógicos, con la ideología hegemónica en temas como la memoria histórica,[7] el postcolonialismo[8] o el nacionalismo.[9]

Frente a todo lo anterior, es necesario disponer de metodologías de análisis de los juegos de tablero que abordan o representan procesos históricos. Muchas de estas metodologías ya han sido utilizadas para el análisis de los videojuegos. Las dudas que emergen son las siguientes: ¿podemos utilizar las mismas herramientas para estudiar los juegos analógicos? ¿Necesitan los juegos de mesa metodologías particulares y

4 Jeremiah McCall: "Playing with the past: history and video games (and Why It Might Matter)". En: *Journal of Geek Studies* 6.1 (2019), 29-48, 35.

5 Will Robinson: "Orientalism and Abstraction in Eurogames". En: *Analog Game Studies* 1.5 (2014).

6 Kevin Schut: "Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History". En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235.

7 Piotr Sterczewski: "This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games". En: *Game Studies* 16.2 (2016), http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski; Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

8 Souvik Mukherjee: *VideoGames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London: Palgrave Macmillan 2017.

9 Iskandar Zulkarnain: "'Playable' nationalism: Nusantara Online and the 'Gamic' Reconstructions of National History". En: *SOJOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia* 29.1 (2014), 31-62. https://www.jstor.org/stable/43186994.

específicas? Los elementos propios de los juegos de mesa, como son la fisicidad, la presencialidad o la transparencia de su sistema de reglas,[10] entre otros, parecerían indicar que sí, pero, por ahora, los *analog game studies* están creciendo a partir de la literatura y la investigación sobre videojuegos. En ese sentido, Paul Booth ha publicado el libro *Board Games as Media* (2021),[11] en el que considera los juegos de mesa como un medio específico que puede analizarse por sí mismo. Partiendo de una visión culturalista del medio muy cercana al circuito de la cultura,[12] Booth nos ofrece pistas para hacer una propuesta de clasificación sobre cómo abordar los juegos de mesa considerándolos un artefacto cultural más. A partir de esto, presentamos algunos campos de estudio y metodologías útiles para el estudio de los juegos analógicos sobre episodios históricos, sobre todo, aquellos vinculados con la guerra civil española.

2. La producción de juegos: industria y diseñadores

El objetivo, en este caso, sería identificar qué juegos existen, de qué tipo son y cuál ha sido su evolución a lo largo del tiempo, así como también quién los publica o los ha publicado en algún momento. Se pueden plantear historias o clasificaciones de los juegos de mesa sobre la Guerra Civil como las que proponen Jon Peterson para los de simulación;[13] Tresca, para los de rol,[14] o Woods, para los *eurogames*[15].

---

10 Edward Castronova/Isaac Knowles: “Modding Board Games into Serious Games: The Case of Climate Policy”. En: *International Journal of Serious Games* 2.3 (2015), 41-62, 42.

11 Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021.

12 Paul du Gay/Stuart Hall/Linda Janes *et al.*: *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. New York: Sage Publications 1997.

13 Jon Peterson: *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games*. San Diego: Unreason Press 2012.

14 Michael J. Tresca: *The Evolution of Fantasy Role-playing Games*. Jefferson: McFarland 2011.

15 Steward Woods: *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland 2012.

Estos manuales pueden ampliarse profundizando en los diferentes territorios, tipos de juego o épocas.

Por ejemplo, los *wargames* comerciales modernos aparecen en 1952 a partir de la publicación de *Tactics* por parte de Avalon Game Company, que en 1954 pasó a llamarse Avalon Hill. *Tactics* incorporó por primera vez mecánicas y conceptos que han influido en todos los *wargames* de tablero posteriores y en muchos de los digitales: fichas con símbolos militares, valores de combate y movimiento, tablas de resolución de combates, influencia de terreno o zonas de control, entre otros.[16] La influencia de esta manera de entender los juegos de simulación histórica se ha mantenido en el tiempo, sirviendo de inspiración a todos los publicados durante el siglo XX y a la mayoría de los actuales, basados en simular batallas específicas o la totalidad del conflicto militar. Pero, últimamente, aprovechando el éxito de los *eurogames*, están surgiendo propuestas híbridas como *1936: guerra civil* (Ediciones Rotura), *Brigada: guerra civil española* (Brigada Wargames), *Ejército Popular* (Headquarter Games), *Golpe a la República* (NAC Wargames) o *Land and Freedom* (Blue Panther) que reformulan los planteamientos y la manera de abordar el tema.

También queda pendiente analizar la estructura empresarial del mundo de los juegos de mesa, identificando quién publica, qué tipos de juego se está priorizando, qué papel tienen las editoriales pequeñas en la oferta… Existe todo un universo de preguntas de investigación pendientes de ser resueltas en este campo. El análisis de la trayectoria de la guerra civil española como temática relevante en la industria cultural representada por los juegos de mesa implica necesariamente desarrollar una metodología capaz de integrar información sobre los miles de juegos publicados anualmente desde la popularización del medio; únicamente de esta manera podremos entender el papel que juega este conflicto dentro de la percepción pública de la historia de

16 Sebastian Deterding: "Living Room Wars Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming". En: Nina Hunteman/Matt Payne (eds.): *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. London: Routledge 2010, 21-38, 25.

Europa y, más concretamente, del siglo xx. Desde esta perspectiva, es interesante destacar que el acceso a estos datos es ya posible gracias al portal web BoardGameGeek, que reúne un gran volumen de información sobre buena parte de los juegos de mesa publicados hasta la fecha; sin embargo, los datos por sí solos no lo son todo, ya que hacen falta herramientas computacionales capaces de estructurarlos y visibilizar las dinámicas enterradas en los mismos. Este reto no es particular de esta área del conocimiento, sino que aplica a la mayoría de campos de investigación actuales, por lo que en los últimos años se ha generado un gran interés por una ciencia de datos centrada en crear nuevas herramientas computacionales, que en el caso que nos ocupa estaría centrada en las humanidades digitales (↔ *Rubio-Campillo I.3*).

Dentro del proceso de creación también hay que tener en cuenta a los diseñadores como uno de los elementos fundamentales: ¿cómo se ha producido el proceso creativo? ¿Por qué el juego ha acabado siendo como es? En este caso nos podemos plantear metodologías clásicas como la entrevista, pero también podemos trabajar sobre los materiales que se incorporan en los juegos, como las notas de diseño o los libros de juego. De hecho, no solo estamos hablando de las decisiones adoptadas por el diseñador (y, probablemente, afectadas por factores de márquetin y producción), sino también de todo el proceso de *playtesting* que hay detrás y que, con una planificación previa, podría ser analizado de forma presencial mediante técnicas etnográficas (↔ *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*). En los manuales *Tabletop: Analog Game Desing* y *Zones of Control* aparecen ejemplos de las decisiones de diseño explicadas por los propios autores de juegos como *Paths of Glory* (Ted S. Raicer), *Twilight Struggle* (Ananda Gupta y Jason Matthews), *Empire of the Sun* (Mark Herman) o *Combat Commander* (Chad Jensen).[17]

Finalmente, también se podría analizar qué relación o vinculaciones tiene la industria del juego con otros sectores de la economía o de

17 Greg Costikyan/Drew Davidson (eds.): *Tabletop: Analog Game Design*. Pittsburg: ETC Press 2011; Pat Harrigan/Matthew G. Kirschenbaum (eds.): *Zones of Control. Perspectives on wargaming*. Cambridge/London: The MIT Press 2016.

la sociedad. Por ejemplo, existe una conexión cada vez mayor entre juegos de mesa y educación a través de estrategias como el aprendizaje basado en juegos (↔ *III.1-3*), entre otras, y una histórica relación entre los *wargames* y las fuerzas armadas.

3. Los juegos como texto

Otra manera de abordar los juegos es entendiéndolos como un texto cerrado preparado para ser jugado. La propuesta histórica se haya enmarcada por las decisiones de diseño que han definido tanto su estética como las mecánicas que nos plantea. Los juegos proponen un *mundo posible* o mundo ludoficcional,[18] un mundo propio y autónomo, pero anclado en un mundo de referencia que pretenden simular, a través de decidir qué aparece y qué no, qué se puede hacer y qué no. Eso es más evidente en los juegos que tienen como objetivo reproducir o simular una época o un proceso histórico, ya que "[t]hey attempt to simulate aspects of a real or imaginary armed conflict involving such military forces, and to do so with at least some concern for accuracy or "realism". Finally, they do this in the form of a game, which players can win or lose by making decisions which need not be the same as those of the actual commanders".[19] Son aquellos que Ambrosio y Ross definen como "historically-structured boardgames",[20] los que buscan representar un momento histórico, para lo cual, primero escogen el tema y luego diseñan mecánicas, opciones, incentivos o condiciones de victoria que desarrollen ciertos aspectos que permitan situar las acciones y su evolución lo más cerca posible del curso real de la historia, sin olvidar cierto nivel contrafáctico para mantener las opciones de juego.

---

18 Antonio José Planells de la Maza: *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra 2015.

19 Philip Sabin, *Simulating War*, 4.

20 Thomas Ambrosio/Jonathan Ross: "Performing the Cold War through the 'The Best Board Game on the Planet': The Ludic Geopolitics of Twilight Struggle". En: *Geopolitics* (2021), https://doi.org/10.1080/14650045.2021.1951251.

A pesar de que los jugadores pueden modificar o transgredir el sistema cambiando reglas, creando sus propios componentes o, incluso, jugando *a la contra*, hay que tener en cuenta que los juegos son el reflejo de unas decisiones de diseño y, por tanto, son una estructura preparada para ser jugada, embebida de elementos culturales e ideológicos de su contexto de creación y que, mediante su propuesta, construyen y refuerzan nuestra visión del pasado: "Although the player has freedom to change the course of history, it is only to the degree that the game system allows".[21] En el caso de los juegos de mesa, además contamos con la ventaja de que esa estructura es transparente y explícita a través de su reglamento: "However, board games, are an interesting alternative to their digital cousins because the rules of a board game are always explicit; they are never buried in computer code or a game script".[22]

Booth plantea la necesidad de hacer un análisis ludotextual de los juegos de mesa para conseguir una lectura profunda de su ideología y de cómo estos crean y ofrecen su propio punto de vista sobre la historia. Esa estrategia estaría conformada por dos niveles: un análisis textual y otro formal. Para empezar, el análisis textual de los juegos de mesa hay que entenderlo como el estudio de los elementos materiales que lo conforman: "The pieces themselves have a part to play in the story to tell – each of the 'worker suits' has a design and a meaning that goes beyond simple aesthetics. A textual analysis allows us to read the pieces for additional meaning".[23] Los componentes permiten dar sentido a la situación del juego, median la experiencia y la comunicación entre los participantes, pero también actúan como un elemento semiótico y cognitivo que da sentido al mundo.[24] En ese sentido, en los juegos de mesa sobre la guerra civil española faltan análisis de la

21 Kevin Schut, "Strategic Simulations and Our Past", 229.

22 Castronova/Knowles, "Modding Board Games into Serious Games", 42.

23 Paul Booth: "Playing for Time". En: Douglas Brown/Esther MacCallum-Stewart (eds.): *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies*. Jefferson: McFarland 2020, 15-28, 26.

24 Melissa J. Rogerson/Martin Gibbs/Wally Smith: "More than the Sum of Their Bits: Understanding the Gameboard and Components". En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 88-108.

iconografía utilizada, los colores escogidos, la distribución y diseño de los mapas, el tipo de ficha (aunque, en los *wargames*, la ficha de cartón con símbolos numéricos representando combate y movimiento es lo más tradicional, muchos tienen sus especificidades), las imágenes de las cartas… (↔ *Kuschel I.4*).

Por ejemplo, desde el punto de vista del análisis estético, Alberto Venegas plantea analizar las características visuales que nos proponen los videojuegos históricos con el objetivo de identificar su impacto en la construcción de la memoria (↔ *Pfister, prefacio*; *Marti I.1*). Se centra en analizar qué imágenes históricas se utilizan y cómo esas están ancladas en otros productos culturales, de tal manera que inciden y nos reconectan con aquello previamente propuesto. Pone hincapié en el concepto de *retrolugares* como aquellas imágenes o referencias recurrentes en la producción cultural que sirven a los jugadores para situarse en el tiempo y en el espacio y que acaban enmarcando y delimitando la construcción de significado de la propuesta.[25] Su análisis busca conectar referentes y referencias para identificar de dónde provienen las propuestas estéticas de los juegos. Es una metodología que podría ser fácilmente extrapolable a los juegos de mesa.

El segundo paso, el análisis formal, plantea examinar el sistema interno que conecta los elementos textuales con la temática y con las mecánicas de funcionamiento. El juego visto como un todo que genera sentido a través de las interacciones entre las partes y con su relación con los jugadores. Este tipo de exploración se puede abordar de diversas maneras. Algunos autores han analizado los juegos de mesa a través del concepto de *metáfora estructural*, entendida como el proceso cognitivo que guía la acción y el pensamiento a través de la conexión culturalmente establecida entre dos actividades o conceptos.[26] Ya no es solo un tema meramente lingüístico, sino también una forma de

---

25 Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego.*

26 Jason Begy: “Board Games and the Construction of Cultural Memory”. En: *Games and Culture* 12.7-8 (2017), 718-738; Antonio José Planells de la Maza: “Europe Simulates Europe: How European Analogue Games Frame their Own Identity”. En: Víctor Navarro-Remesal/Óliver Pérez-Latorre (eds.): *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2021, 193-208.

entender la realidad y el pasado mediante las relaciones estructurales entre dos ideas delimitadas por el marco cultural. La idea de metáfora estructural es útil en los juegos por su dimensión de simulación, la necesidad de generar vínculos causales entre las acciones propuestas y los resultados obtenidos. No se trata del análisis de las mecánicas o al aparato formal del juego, sino de la estructura cultural subyacente que este propone. Como ejemplos tenemos el estudio de Begy sobre cómo los juegos que simulan el desarrollo del ferrocarril reproducen la metáfora de la desaparición del espacio y el tiempo,[27] y el de Planells sobre cómo los juegos *eurogames* construyen la idea de Europa a través de las metáforas estructurales de acumulación/evolución/progreso y enfrentamiento/conflicto social/enemigos externos.[28]

Otro planteamiento posible sería analizar los juegos de mesa a través de la retórica procedimental de Bogost, pensada inicialmente para trabajar con videojuegos,[29] pero que algunos autores han aplicado a los juegos analógicos.[30] Este marco propone que el potencial persuasivo y la creación de sentido de los juegos se encuentran y se producen a través del procedimiento generado por las reglas de funcionamiento. Las reglas son las estructuras que conforman el sentido del juego mediante de lo que permiten, lo que potencian o lo que limitan. Así pues, es posible un análisis de la estructura retórica e ideológica de los juegos a través del análisis de aquellas estrategias que llevan al éxito o al fracaso y de la forma en que los juegos enfatizan los caminos a seguir, lo que Frasca considera las *goal rules*: "What the player must do in order to win. It deals with what the author states as mandatory within the simulation".[31]

27 Begy, "Board Games".

28 Planells, "Europe Simulates Europe".

29 Ian Bogost: *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press 2007.

30 Thomas Ambrosio/Jonathan Ross: "The War on Terror beyond the Barrel of a Gun: The procedural Rhetorics of the Boardgame Labyrinth". En: *Media, War & Conflict* 21.1 (2022), https://doi.org/10.1177/17506352221108824.

31 Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. London: Routledge 2003, 232.

Debido a las características específicas de los juegos de mesa, Booth incorpora el concepto "interactive potenciality", identificándolos como sistemas en flujo permanente que necesitan de la intervención de los participantes, pero que marcan un camino *correcto* a seguir.[32] La retórica de los juegos de mesa enfatiza más las posibilidades que los procedimientos: "Board games do make rethorical arguments. They do try to convince players to believe a certain way or to take a certain position on an issue".[33] Los jugadores son libres de escoger las opciones que las reglas y las mecánicas les ofrecen, pero siempre existe un camino *correcto* a seguir. Siguiendo esta metodología, Ambrosio y Ross han analizado la retórica lúdica en *Twilight Struggle* sobre la Guerra Fría y el concepto de superpotencia de *Labyrinth* sobre la denominada *guerra contra el terror* y la supuesta eficacia de la intervención norteamericana en la expansión del *buen gobierno* en los países musulmanes.[34]

Vinculada con los juegos sobre la guerra civil española, y dentro de este planteamiento más formalista, una propuesta es analizar aquello que las reglas consideran *obligatorio* y *posible* (las reglas de manipulación que delimitan lo que se puede o no hacer durante la partida) y aquello que es *necesario* (los objetivos de victoria necesarios para ganar con cada uno de los bandos). Ese es el método que utilicé para analizar los juegos *The Spanish Civil War 1936-1939*, diseñado por Javier Romero y publicado por GMT Games en 2010, y *Crusade and Revolution. The Spanish Civil War, 1936-1939*, diseñado por David Gómez Relloso y publicado por Compass Games y 4Dados en 2013.[35] Entre los elementos que podemos identificar, tenemos, por un lado, que los juegos potencian el concepto "resistir es vencer" de Negrín como estrategia de victoria del bando republicano. La propuesta general es

32 Booth, *Board Games as Media*, 38 y ss.

33 Booth, *Board Games as Media*, 56.

34 Ambrosio/Ross, "Performing the Cold War" y "The War on Terror beyond the Barrel of a Gun".

35 Jan Gonzalo Iglesia: "Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War". En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.

que la República gana a través de la resistencia u obstaculizando el avance del enemigo, mientras que el jugador rebelde debe sostener el ritmo de sus ofensivas para evitar perder la partida. Por otro, se identifican diversos objetivos *estratégicos* vinculados con la propaganda franquista, como son el Alcázar de Toledo o el santuario de Santa María de la Cabeza y, sobre todo, Madrid. Se establecen mecánicas que empujan al jugador golpista a destinar recursos para la captura de esos lugares bajo amenaza de ciertas penalizaciones. Durante los primeros turnos de la partida, se potencia al máximo la idea de tomar/defender Madrid como símbolo importante para ambos bandos. Por ejemplo, en *The Spanish Civil War*, se produce una derrota automática de la República si Madrid cae entre julio de 1936 y febrero de 1937 (los seis primeros turnos); en cambio, en *Crusade and Revolution*, se penaliza al bando nacional si no ataca Madrid en los primeros turnos (no obliga a capturarla, pero sí a demostrar *cierto* interés por hacerlo).

Una tercera manera de aproximarnos al estudio de la estructura de los juegos sería abordarlos desde un punto de vista narrativista, aunque es muy difícil desconectar este análisis de los dos anteriores, ya que están interconectados y son complementarios. El planteamiento sería el estudio de la narración que están generando los diferentes elementos del juego conectados al ponerse en marcha: ¿qué historia se nos está contando a través de los componentes, las mecánicas, el flujo de acciones y las decisiones que se toman durante la partida? ¿Qué actores podemos identificar? ¿Qué relevancia o papel adoptan? ¿Cuáles son las relaciones de causalidad que se generan? Por ejemplo, la mecánica de posicionamiento de influencias en el *Twilight Struggle*, limitada a que tan solo pueden colocarse en zonas adyacentes a las que ya tuvieran, genera una narrativa particular vinculada con la *teoría del dominó*, aquella que afirmaba que los países caerían en cascada hacia la esfera soviética, pese a que el propio juego genera oportunidades para saltarse esa restricción, como los golpes de Estado o las excepciones que aparecen en las cartas.

En el caso de los juegos de mesa, Ryan *et al.* hablan de la "emergent narrative", aquella estructura narrativa significativa que surge de la interacción entre las reglas y los jugadores y donde se mezcla una narrativa totalmente dependiente de la estructura interna del juego,

con las decisiones y acciones que se puedan tomar, haciendo que estas tengan cierta relevancia en la historia final.[36] Podemos ver esto en mi estudio comentado anteriormente.[37] En los juegos analizados, existen diversas mecánicas que generan una narrativa *obligatoria* y estructural. Por ejemplo, la evolución de la fase inicial de la guerra (la fase de columnas) a una donde ambos ejércitos adoptan una mayor organización militar se produce más allá de las decisiones de los jugadores. En cambio, a pesar de que el juego plantee como narrativa principal la defensa a ultranza de la República, los jugadores pueden tomar decisiones que se salgan de esta propuesta y generen una narrativa diferente durante la partida. De hecho, sería necesario distinguir entre la narrativa estructural que propone el juego y lo que sucede cuando son los jugadores los que interactúan con aquello que se les ofrece, como veremos en el próximo apartado.

4. Análisis de los jugadores

El último punto para tener en cuenta es el papel que los jugadores adoptan a la hora de no solo jugar, sino de interpretar o reinterpretar y de asumir o revertir la propuesta que les plantean los juegos históricos. Como hemos visto, desde un punto de vista estructural, los juegos se podrían entender como un texto preparado para ser asumido o consumido mediante una supuesta flexibilidad y libertad. Pero, desde un punto de vista culturalista, habría que preguntarse qué caracteriza a los jugadores, cómo consumen y cómo interpretan, reformulan y se enfrentan a aquello que se les propone.[38] Por ejemplo, los jugadores pueden tomar decisiones sobre con qué bando jugar (o no jugar) dependiendo de sus posicionamientos ideológicos propios e, incluso,

36 Malcolm Ryan/Robin Dixon/Esther MacCallum-Stewart: “Narrative Machines: A Ludological Approach to Narrative Design”. En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 179-194.

37 Gonzalo Iglesia, “Simulating History in Contemporary Board Games”.

38 Du Gay/Hall/Janes *et al.*, *Doing Cultural Studies*.

pueden enfrentarse o distorsionar la propuesta del juego (↔ *Kuschel I.4*; *Achmüller* et al. *II.4*).

Para empezar, se puede estudiar cuáles son las características de las comunidades de jugadores a través de las encuestas, pero también de la etnografía o la entrevista. Existe todo un espacio de estudio alrededor de la cultura fan, un campo muy trabajado en otros artefactos culturales, pero que ha tenido muy poca atención por parte de los *analog game studies*. Por ejemplo, Harrop *et al.* analizan a los aficionados a *Warhammer 40.000* como una subcultura con sus características específicas y particulares: gustos musicales, forma de vestir, vocabulario propio o narrativas y rituales alrededor del azar o la suerte, entre otras.[39] Hay que tener en cuenta que los juegos de mesa sobre la guerra civil española, en su gran mayoría *wargames*, concentran a una afición con una subcultura muy específica ("the hobby of the overeducated", según Dunningan).[40] El análisis de las características de este tipo de jugadores, sus rituales, sus dinámicas y sus prácticas es necesario para saber por qué se juega, a qué y cómo, e incluso las creencias internas sobre lo que se considera *correcto* o *incorrecto* a la hora de jugar. En ese sentido, la gran pregunta que queda pendiente es qué pasará (o qué está pasando) ante la aparición de las nuevas propuestas lúdicas híbridas vinculadas con la simulación histórica: ¿qué interés generan en los fieles aficionados a los *wargames* de tablero? ¿Se producen resistencias ante una supuesta simplificación de las mecánicas clásicas? Y, por el otro lado, ¿están atrayendo nuevos aficionados al mundo de los juegos históricos?

Otra manera de analizar el mundo de los jugadores se encuentra en el estudio de los espacios periféricos de *juego*, donde se expande la experiencia más allá de la partida: las jornadas o eventos, el coleccionismo, las comunidades en línea o la creación de materiales de apoyo (traducciones, *after action reports*, mejoras de componentes…), entre otros. En ese sentido, en los últimos años existe todo un universo de prácticas que conectan el espacio físico con el virtual con, por

39 Harrop/Gibbs/Carter, "Everyone's a Winner at Warhammer 40K".
40 Dunnigan, *The Complete Wargames Handbook*, 5.

ejemplo, la oferta de *podcasts* o canales de YouTube especializados, las conexiones en directo a través de Twitch, las comunidades de jugadores creadas a través de plataformas como WhatsApp o Discord o los espacios para jugar en línea como Vassal y Tabletop Simulator. Es muy interesante observar cómo la digitalización se ha convertido en un aliado de los juegos de mesa en lugar de en una amenaza.

Dentro de esos espacios virtuales, también podemos abordar el análisis de los foros en línea de juegos, que demuestra que los jugadores participan en reflexiones y discusiones abiertas ya no solo sobre gustos, sino sobre lo precisos que son históricamente, la relevancia o idoneidad de temas que los juegos proponen y sobre el enfoque que dan del evento o momento histórico (↔ *Marti I.1; Kuschel I.4*).[41] Por tanto, las comunidades digitales nos ofrecen un material valioso para entender cuáles son los diferentes posicionamientos de la afición ante cualquier tema lúdico. Un caso de estudio sería cómo los jugadores debaten y argumentan sobre la pertinencia o no de los juegos coloniales a través de los foros de la página BoardGameGeek.[42]

Finalmente, nos queda analizar qué hacen los aficionados y cómo construyen significado mientras juegan. Jørgensen propone aplicar la *real-time hermeneutics* de Aarseth para hacer un estudio de la experiencia del proceso de interpretación activa que los jugadores realizan durante el momento de la partida.[43] El estudio de esos momentos permite identificar cómo los jugadores interpretan y reflexionan sobre lo que sucede y las decisiones que toman. El proceso de creación de sentido se produce durante la partida, cuando los jugadores

---

41 McCall, "Playing with the Past".

42 Jan Gonzalo Iglesia/Núria Araüna: "Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post) coloniales". En: Daniel Aranda Juárez/Jordi Sánchez-Navarro/Antonio José Planells de la Maza (eds.): *Game & Play: la cultura del juego digital*. Sevilla: Ediciones Egregius 2018, 87-105.

43 Kristine Jørgensen: "Players as Coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games". En: *Simulation & Gaming* 43.3 (2012), 374-390 y "Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis". En: Philip Hammond/Holger Pötzsch (eds.): *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury 2019, 73-88.

identifican las mecánicas, sus opciones y las posibilidades que el juego les ofrece. Este sistema reclamaría el análisis de diversas partidas, donde los jugadores verbalizaran qué están haciendo y por qué. En ese sentido, diversos autores defienden el juego como una práctica reflexiva crítica que lleva a los participantes a un proceso autorreflexivo a través de la experiencia lúdica, especialmente con los juegos de rol[44] o los juegos con temáticas medioambientales.[45] Mochocki reivindica los juegos de rol en vivo y las recreaciones históricas como prácticas lúdico-participativas de reivindicación del patrimonio y la memoria.[46]

Así pues, los juegos de mesa, como otros artefactos culturales, pueden ser abordados y analizados desde perspectivas muy diversas, teniendo en cuenta sus especificidades. Los juegos analógicos con temática histórica, ya sea con intención de simulación o no, ofrecen un campo de estudio fructífero que todavía está por explorar. La idea de este capítulo ha sido abrir caminos y plantear preguntas que permitan profundizar y ampliar su análisis.

5. Referencias

Ambrosio, Thomas/Ross, Jonathan: "Performing the Cold War through the 'The Best Board Game on the Planet': The Ludic Geopolitics of *Twilight Struggle*". En: *Geopolitics* (2021), https://doi.org/10.1080/14650045.2021.1951251.

— "The War on Terror beyond the Barrel of a Gun: The Procedural Rhetorics of the Boardgame *Labyrinth*". En: *Media, War & Conflict* 21.1 (2022), https://doi.org/10.1177/17506352221108824.

44 Evan Torner: "The Self-Reflexive Tabletop Role-playing Game". En: *G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment* 1.5 (2016), 85-96.

45 Kristoffer S. Fjællingsdal/Christian A. Klöckner: "Green across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication". En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 632-652.

46 Michael Mochocki: *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. London: Routledge 2021.

Begy, Jason: "Board Games and the Construction of Cultural Memory". En: *Games and Culture*, 12.7-8 (2017), 718-738.

Bogost, Ian: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press 2007.

Booth, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021.

— "Playing for Time". En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 15-28.

Brown, Douglas/MacCallum-Stewart, Esther (eds.): *Rerolling Boardgames: Essays on Themes, Systems, Experiences and Ideologies*. Jefferson: McFarland 2020.

Castronova, Edward/Knowles, Isaac: "Modding Board Games into Serious Games: The Case of Climate Policy". En: *International Journal of Serious Games* 2.3 (2015), 41-62.

Chapman, Adam/Foka, Anna/Westin, Jonathan: "Introduction: what is Historical Game Studies?". En: *Rethinking History: Journal of Theory and Practice* 21.3 (2017), 358-371.

Costikyan, Greg/Davidson, Drew (eds.): *Tabletop: Analog Game Design*. Pittsburg: ETC Press 2011.

Deterding, Sebastian: "Living Room Wars Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming". En: Nina Hunteman/Matt Payne (eds.): *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*. London: Routledge 2010, 21-38.

Du Gay, Paul/Hall, Stuart/Janes, Linda *et al.*: *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. New York: Sage Publications 1997.

Dunnigan, James F.: *The Complete Wargames Handbook. How to Play, Design, and Find Them*. Copy Right JFDunnigan [1992] 2005, https://www.professionalwargaming.co.uk/Complete-Wargames-Handbook-Dunnigan.pdf.

Fjællingsdal, Kristoffer S./Klöckner, Christian. A.: "Green across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication". En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 632-652.

Frasca, Gonzalo: *Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology*. London: Routledge 2003.

Gonzalo Iglesia, Jan: “Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War”. En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.

Gonzalo Iglesia, Jan/Araüna Núria: “Digitalizando la experiencia analógica de juego: el caso de los juegos (post) coloniales”. En: Daniel Aranda Juárez/Jordi Sánchez-Navarro/Antonio José Planells de la Maza (eds.): *Game & Play. La cultura del juego digital*. Sevilla: Ediciones Egregius 2018, 87-105.

Harrigan, Pat/Kirschenbaum, Matthew G. (eds.): *Zones of Control. Perspectives on Wargaming*. Cambridge/London: The MIT Press 2016.

Harrop, Mitchell/Gibbs, Martin/Carter, Marcus: “Everyone's a Winner at Warhammer 40K (or, at Least not a Loser)”. En: *Proceedings of 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies 2013*, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_169.pdf.

Jørgensen, Kristine: “Players as coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games”. En: *Simulation & Gaming* 43.3 (2012), 374-390.

— “Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis”. En: Philip Hammond/Holger Pötzsch (eds.): *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury 2019, 73-88.

Kapell, Matthew W./Andrew, Elliott B.R. (eds.): *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic 2013.

McCall, Jeremiah: “Playing with the Past: History and Video Games (and Why It Might Matter)”. En: *Journal of Geek Studies* 6.1 (2019), 29-48.

Mochocki, Michael: *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. London: Routledge 2021.

Mukherjee, Souvik: *VideoGames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London: Palgrave Macmillan 2017.

Peterson, Jon: *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-playing Games*. San Diego: Unreason Press 2012.

Planells de la Maza, Antonio José: "Europe Simulates Europe: How European Analogue Games Frame their Own Identity". En: Víctor Navarro-Remesal/Óliver Pérez-Latorre (eds.): *Perspectives on the European Videogame*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2021, 193-208.

— *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra 2015.

Robinson, Will: "Orientalism and Abstraction in Eurogames". En: *Analog Game Studies* 1.5 (2014).

Rogerson, Melissa J./Gibbs, Martin/Smith, Wally: "More than the Sum of Their Bits: Understanding the Gameboard and Components". En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 88-108.

Ryan, Malcolm/Dixon, Robin/MacCallum-Stewart, Esther: "Narrative Machines: A Ludological Approach to Narrative Design". En: Brown/MacCallum-Stewart (eds.), *Rerolling Boardgames*, 179-194.

Sabin, Philip: *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: A&C Black 2012.

Schut, Kevin: "Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History". En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235.

Sterczewski, Piotr: "This Uprising of Mine: Game Conventions, Cultural Memory and Civilian Experience of War in Polish Games". En: *Game Studies* 16.2 (2016), http://gamestudies.org/1602/articles/sterczewski.

Torner, Evan: "The self-Reflexive Tabletop Role-playing Game". En: *G|A|M|E. Games as Art, Media, Entertainment* 1.5 (2016), 85-96.

Tresca, Michael J.: *The Evolution of Fantasy Role-playing Games*. Jefferson: McFarland 2011.

Uricchio, William: "Simulation, history and computer games". En: Joos Raessens/Jeffrey Goldstein (eds.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press 2005, 327-338.

Venegas Ramos, Alberto: *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

Woods, Steward: *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson: McFarland 2012.

Zulkarnain, Iskandar: "'Playable' Nationalism: Nusantara Online and the 'Gamic' Reconstructions of National History". En: *SOJOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia* 29.1 (2014), 31-62. https://www.jstor.org/stable/43186994.

Los juegos de mesa de la guerra civil española como historia pública: una aproximación desde la ciencia de datos

Xavier Rubio-Campillo
Universitat de Barcelona/University of Edinburgh

Resumen:
Las últimas décadas han visto un creciente interés en los juegos de simulación vinculados a temáticas históricas relativamente desconocidas para una gran parte de la audiencia. De entre estas temáticas emergentes destaca la guerra civil española (1936-1939), que ha recibido atención tanto por parte de las empresas que lideran la publicación de *wargames* como de numerosas iniciativas de tipo más independiente. Desde esta perspectiva, el interés de jugadores y diseñadores no es homogéneo, y, por lo tanto, estas simulaciones tienen una perspectiva parcial centrada en determinadas batallas, personajes y eventos específicos. En este contexto, estudiar el

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_003

conjunto de juegos publicados sobre la Guerra Civil nos puede ayudar a entender la percepción de la sociedad en relación al conflicto: ¿qué interés tiene la Guerra Civil para la industria cultural de los juegos de mesa? ¿Qué cobertura temporal y espacial tienen los juegos sobre la Guerra Civil? ¿Qué batallas, operaciones y temas son más recurrentes y cuáles están invisibilizadas? Este trabajo explora estas preguntas a partir de la aplicación de técnicas procedentes de las humanidades digitales para analizar el catálogo de juegos existentes sobre la Guerra Civil. Se analiza la información recopilada en el portal BoardGameGeek, plataforma que reúne buena parte de la actividad actual y pasada vinculada a los juegos de mesa. La información recogida de esta plataforma se analiza mediante técnicas de visualización procedentes de la ciencia de datos para identificar dinámicas a gran escala sobre la presencia de la Guerra Civil en este tipo de productos culturales, así como identificar sus sesgos en relación a la presentación del conflicto bélico.

Juegos de simulación, industria cultural, humanidades digitales, BoardGameGeek.

1. Simulando conflictos históricos

Nuestra sociedad está fascinada por el pasado, y esta fascinación ha generado multitud de productos culturales inspirados en eventos históricos. Novelas históricas, películas de época, documentales o videojuegos son solo algunos de los formatos consumidos habitualmente por millones de personas. Este interés por lo histórico genera una amalgama de visiones del pasado que, independientemente de si se ciñen al conocimiento generado por los expertos, tiene un alto impacto en nuestra percepción del pasado.

Los juegos de ambientación histórica son uno de los productos culturales de este tipo con más interés en cuanto a la representación del pasado (↔ *Pfister, prefacio*; *Marti I.1*; *Gonzalo Iglesia I.2*), ya que, en esencia, son simulaciones, más o menos detalladas o realistas, de dinámicas sociales de dichas sociedades.[1] Además de ello, su naturaleza

1 Jeremiah McCall: “Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History”. En: *The History Teacher* 46.1 (2012), 9-28.

interactiva plantea una narrativa no lineal particularmente interesante para el aprendizaje de la historia, ya que, al brindar a los jugadores capacidad de decisión, será posible generar experiencias únicas para cada uno de ellos (↔ *III.1-3*).[2] Existen numerosos formatos de juego, cada uno con sus ventajas e inconvenientes (videojuegos, juegos de rol, librojuegos…); este trabajo se centra en los juegos de mesa por ser un producto cultural cada vez más popular y mejor valorado y, adicionalmente, porque sus escasas limitaciones permiten a numerosos autores publicar sus obras, por lo que ofrecen una gran diversidad de percepciones del pasado, desde los productos creados por grandes multinacionales a juegos editados por empresas especializadas en juegos de mesa históricos u obras autopublicadas por diseñadores no profesionales.

En particular, interesa especialmente el uso de juegos ambientados en la guerra civil española, que puedan servir como herramientas de aprendizaje informal de lo sucedido, así como los juegos mismos en tanto son visiones del conflicto producidas por nuestra sociedad. Desde la perspectiva del aprendizaje, los juegos de mesa de temática histórica acostumbran a centrarse en un evento o actividad social, que recrean a partir de un conjunto de reglas y mecánicas; para ganar, el jugador debe aprender a usar las mecánicas y tomar decisiones sobre dónde centrar sus energías para llegar a la victoria, sea moviendo ejércitos, construyendo edificios o asignando tareas.[3] La trama de factores entrelazados que el jugador debe tener en cuenta, pues, ofrece una visión compleja de las dinámicas sociales pasadas representadas en el juego y ayuda a su comprensión de manera potencialmente más rica que productos culturales más tradicionales. Desde esta perspectiva,

2 Xavier Rubio-Campillo: "Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution". En: Sebastian Hageneuer (ed.): *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12 th-13th October 2018)*. London: Ubiquity Press 2020, 45-58, https://doi.org/10.5334/bch.d.

3 Rebecca Yvonne Bayeck: "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research". En: *Simulation & Gaming* 51.4 (2020), 411-431, https://doi.org/10.1177/1046878119901286.

los juegos de simulación de conflictos bélicos (por ejemplo, *wargames*) son los productos más interesantes, ya que pueden llegar a incorporar un alto nivel de detalle y un afán por la representación de los ejércitos que representan muy elevada, y diluyen la frontera entre el juego y la simulación profesional; de hecho, su origen radica precisamente en el entrenamiento de oficiales profesionales, siendo el precursor el Kriegspiel, desarrollado por el ejército prusiano en el siglo xix.[4] La mayoría de juegos de la guerra civil española pertenecen a esta última categoría, y, por lo tanto, será interesante ver qué facetas del conflicto son contempladas en dichos juegos de simulación (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*, *Gonzalo Iglesia II.3*).

Si se analizan los juegos de temática histórica como productos culturales, cabe destacar que son, ante todo, un modelo: una representación simplificada de un fragmento de realidad (pasada o presente) que puede ser útil, pero que siempre es erróneo en cuanto a que no puede ni debe capturar la realidad entera.[5] Los juegos de mesa son representaciones erróneas del pasado porque las mecánicas quizás no pretenden ser coherentes con lo que sabemos de la época histórica, o bien los diseñadores aspiran al rigor, pero no tienen suficiente conocimiento, o bien por los sesgos introducidos por los mismos. Desde esta última perspectiva, los juegos son interesantes en tanto que reflejan la perspectiva del pasado que interesa al creador de la obra, como cualquier otra expresión cultural inspirada por sucesos históricos. Así, para diseñar un juego histórico, es necesario dejar fuera la mayoría de dinámicas de una sociedad del pasado y modelar tan solo los procesos que se consideren más relevantes para la temática escogida (↔ *Gonzalo Iglesia I.2*). Por ejemplo, un *wargame* que intente recrear la batalla

4 Matthew B. Caffrey: *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport: Naval War College Press 2019, xliii.

5 John Curry: "Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool". En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 612-631, https://doi.org/10.1177/1046878120901852; Íñigo Mugueta Moreno/Miguel Fernández Cárcar/Xavier Rubio-Campillo: "El proyecto Games to Learn History y el análisis didáctico de los videojuegos de estrategia". En: Clara Cordero Balcázar (ed.): *Edu-Gamers: recursos videolúdicos para una sociedad educadora*. Sevilla: Héroes de Papel 2022, 127-144.

del Ebro podría representar hasta el último detalle del orden de batalla de los ejércitos enfrentados, así como la moral y equipamiento de las tropas o el desgaste del combate. Al mismo tiempo, sería plausible excluir cualquier tipo de elemento político ajeno a la batalla en sí, ignorar completamente la existencia de población civil en la zona de combate y obviar qué pasa con los soldados que se rinden al enemigo.

De manera tentativa, podemos argumentar que los juegos de mesa tienden a sobrerrepresentar conflictos bélicos, especialmente los vinculados al mundo anglosajón porque la mayoría de diseñadores y jugadores provienen de ese contexto. Al mismo tiempo, buena parte de los diseñadores son aficionados a la historia pero no académicos, y, por ese motivo, la bibliografía en la que se basan no acostumbra a estar actualizada, entre otras razones por la difícil accesibilidad a la literatura académica moderna; no solo buena parte de los trabajos recientes tiene una barrera de pago para aficionados que no pertenezcan a una institución académica, sino que, además, el lenguaje académico y el volumen de publicaciones convierten el acceso a trabajos actualizados en todo un reto para el aficionado, que tendrá como solución más directa la lectura de un libro, aunque sus contenidos estén superados.

Finalmente, es interesante destacar que los juegos actuales evitan modelar temas más delicados como el esclavismo o los crímenes de guerra salvo contadas excepciones, ya que se considera que no son apropiados para una actividad social en la que los jugadores quieren entretenerse y no enfrentarse a los momentos más crueles del pasado.[6] Así, siguiendo nuestro ejemplo de juegos del Ebro, evitaríamos modelar los procesos de represión hacia los habitantes de la zona ocupada una vez finalizada la batalla. Todos estos factores, sumados a otros de tipo ideológico o social, generan una visión del pasado eurocéntrica, limitada y con una manifiesta falta de visibilidad de mujeres, minorías o colectivos silenciados por las narrativas tradicionales.

---

6 Para comprender la perspectiva del diseñador, véase, por ejemplo, Sid Meier: *Sid Meier's Memoir!: A Life in Computer Games*. New York: WW Norton & Company 2020, 227-230.

En este contexto, parece interesante explorar la presencia de la guerra civil española en la industria cultural de los juegos de mesa. Este trabajo se centra en explorar las dos facetas de los juegos de mesa planteadas en esta introducción: a) como herramientas de aprendizaje del pasado y b) como percepción pública del mismo. Específicamente, se analiza hasta qué punto los juegos de mesa permiten aprender sobre este conflicto y qué reflejan sobre el interés actual en el mismo. La metodología aplicada se basa en el análisis de grandes volúmenes de datos sobre la industria de los juegos de mesa, que se ha aplicado para responder a tres preguntas específicas que nos ayuden a comprender hasta qué punto la guerra civil española está representada en la industria cultural de los juegos de mesa:

1) ¿El creciente interés en la guerra civil española está generando un mayor número de juegos sobre este conflicto?
2) ¿Qué visibilidad tiene la guerra civil española en el contexto de los juegos de mesa ambientados en el siglo xx?
3) ¿Qué recepción tienen los juegos ambientados en la guerra civil española?

La siguiente sección detalla la recogida de datos y las herramientas de análisis escogidas para responder a las preguntas planteadas. La sección tercera explora la producción de juegos de temática histórica durante las últimas cinco décadas, mientras que la cuarta se centra en explorar los períodos y regiones cubiertas por los juegos centrados en el siglo xx, con especial énfasis en los que tratan la guerra civil española. La quinta sección analiza la popularidad y recepción del conjunto de juegos ambientados en este conflicto. El trabajo finaliza con una sección de discusión que resume los resultados del análisis en el contexto de las preguntas iniciales y plantea nuevas direcciones de investigación.

2. Materiales y métodos

2.1. El portal BoardGameGeek

Las preguntas de investigación planteadas requieren analizar las tendencias y temáticas de publicación de juegos de mesa a gran escala. Por ese motivo, se decidió recopilar datos publicados en BoardGameGeek[7] (abreviado como BGG), que en la actualidad se ha erigido como el portal web de referencia para todos los aficionados a los juegos de mesa. La BGG fue creada en el año 2000 y en 2022 incluye información sobre más de 100 000 juegos publicados; el portal funciona al mismo tiempo como plataforma de redes sociales, y tiene unos 300 000 usuarios activos que puntúan y analizan juegos, suben imágenes, escriben en foros y registran partidas.[8] La creación de todos los contenidos sigue una aproximación abierta parecida a la Wikipedia y a otras iniciativas colaborativas: cualquier usuario puede crear nuevas entradas o enriquecer las existentes, pero todo cambio debe ser revisado y aceptado por un moderador.[9]

La entrada de un juego en la BGG presenta en primera instancia información básica sobre el mismo, como el título, autores, editorial o año de publicación, así como una descripción en formato libre usualmente copiada de la página web oficial de la editorial (véase Figura 1). En segundo lugar, se muestra información estadística relativa al uso del juego, como, por ejemplo, el número de puntuaciones, el número de partidas o la complejidad del juego según el criterio de los usuarios. Seguidamente se muestran contenidos variados del juego, de entre los cuales destaca una clasificación del mismo por parte de los usuarios; esta clasificación se basa en la asignación de un conjunto de etiquetas predefinidas, incluyendo temáticas, períodos históricos o mecánicas de juego.

---

7 https://boardgamegeek.com.

8 Phil Woodward/Sam Woodward: "Mining the BoardGameGeek". En: *Significance* 16.5 (2019), 24-29, https://doi.org/10.1111/j.1740-9713.2019.01317.x.

9 Phoebe Ayers/Charles Matthews/Ben Yates: *How Wikipedia Works: And How You Can Be a Part of It*. San Francisco: No Starch Press 2008.

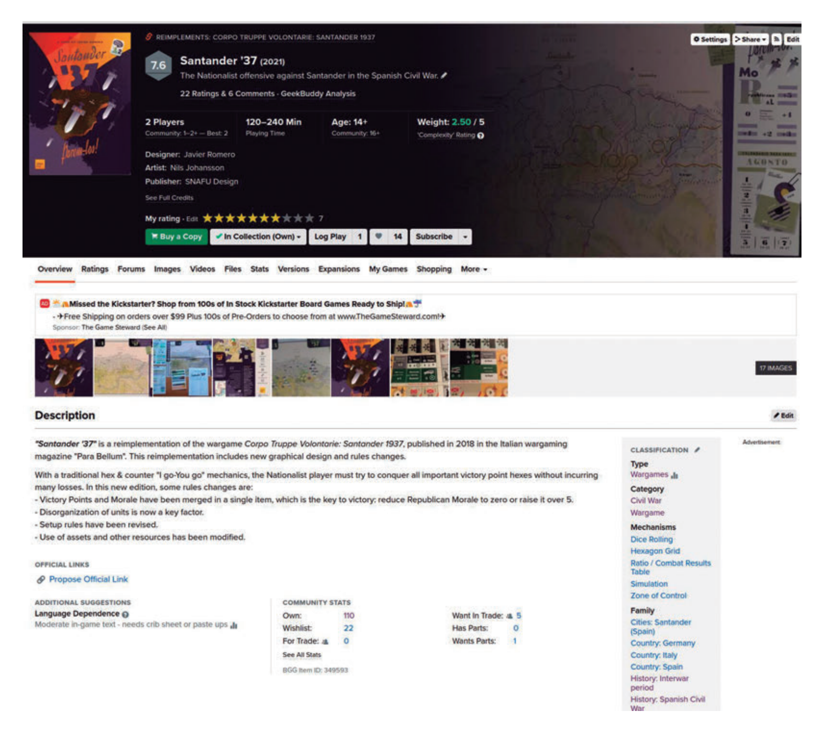


Figura 1: Entrada de la BGG para *Santander '37*, incluyendo tres elementos principales: a) información básica (arriba), b) descripción textual (izquierda) y c) clasificación (derecha).

2.2. Creación de la base de datos

La información de la BGG está diseñada para ser consultada por usuarios que naveguen por el portal web. Sin embargo, el gran volumen de datos que contiene permite explorar dinámicas a gran escala a partir del análisis integrado de sus miles de entradas. Para ello, se ha puesto a disposición de los usuarios una *application programming interface* (API) que permite descargar contenido de la BGG a través de la escritura de código de programación y que facilita el acceso a parte de los datos.[10]

10 Más información, en https://boardgamegeek.com/wiki/page/BGG_XML_API.

Al mismo tiempo, las actuales herramientas de programación web permiten descargar contenido accesible a través de un navegador de manera sistemática a partir de *web scraping*. Esta técnica consiste en programar rutinas de código que al ejecutarse *lean* el texto de múltiples entradas web, siempre y cuando estas tengan la misma estructura de datos (por ejemplo, todas las entradas de juegos de la BGG tienen la misma estructura).

En este trabajo se combinó el uso de la API oficial de la BGG con funcionalidades de *web scraping* para recopilar los datos de todos los juegos registrados en el portal web con una temática histórica, siendo el criterio elegido que estos hayan recibido una etiqueta definiendo un período cronológico específico (por ejemplo, "Medieval", "Renaissance" o "Age of Reason"). A raíz de un cambio hecho en la BGG para acomodar la diversidad de períodos históricos, estas etiquetas están divididas en dos conceptos distintos: a) las categorías, que comprenden el listado de períodos históricos más populares, así como destacados conflictos bélicos ocurridos durante los últimos doscientos años (por ejemplo, "Napoleonic", "World War 2"), y b) las familias (por ejemplo, etiquetas) con prefijo "History:", que incluyen períodos más concretos (por ejemplo, "History: Crusades", "History: World War II (Italy)"). Es importante destacar un marcado sesgo de dichas etiquetas hacia la identificación de conflictos bélicos, que coincide con la abundancia de juegos de mesa que simulan guerras. Este sesgo se explica, por una parte, porque la modelización de un conflicto bélico facilita el diseño de un juego en tanto que escenario competitivo con dos bandos y, por otra, porque los conflictos bélicos de guerras significativas para la cultura occidental, y, especialmente, para la anglosajona, como la Revolución americana o la guerra de Vietnam, dominan poderosamente la percepción pública del pasado. Finalmente, cabe recordar que dichas etiquetas son asignadas por usuarios, por lo que de ningún modo son sistemáticas y, por lo tanto, puede haber juegos etiquetados con cualquier combinación de familias y categorías (por ejemplo, 1 categoría y 0 familias, 0 categorías y 3 familias, 1 categoría y 1 familia, …).

Para recoger estos datos tan diversos, se crearon dos *scripts* diferentes, capaces de recopilar todos los juegos que estuvieran etiquetados

como mínimo con una de las 12 grandes categorías o alguna familia vinculada con temáticas históricas. Esta selección dio como resultado un conjunto de 45 086 juegos, que fueron añadidos a una base de datos relacional SQLite comprendiendo tablas para juegos, diseñadores y categorías, entre otra información relevante (véase Figura 2). Además de los períodos históricos, también se decidió registrar cualquier etiqueta vinculada a un topónimo, con el fin de identificar dinámicas espaciales dentro del dataset.

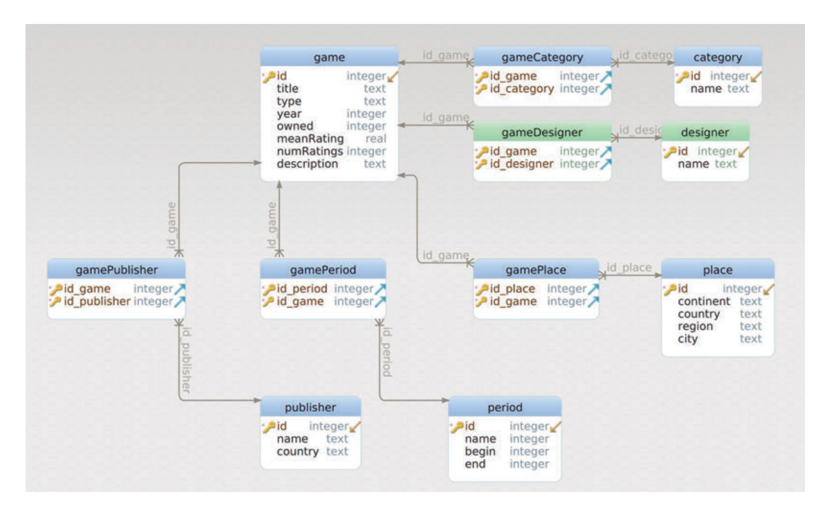


FIGURA 2: Diagrama entidad-relación de la base de datos recopilando información de BGG sobre juegos históricos.

Para lograr la identificación de lugares y períodos históricos, hizo falta adaptar la información de la BGG una vez descargada, ya que el portal web recoge estos datos en etiquetas del tipo “Family” con un prefijo específico para distinguirlos (por ejemplo, “Country: Belgium” o “History: Punic Wars”). Se identificaron un total de 474 topónimos, identificados a partir de las categorías empezadas con los prefijos “Continent”, “Country”, “Region” y “City”, así como 170 períodos identificados a partir del prefijo “History”. La tabla de Período fue enriquecida a partir de la entrada manual de los años de inicio y final de cada cronología registrada.

Para los objetivos de este trabajo, la base de datos fue filtrada para incluir tan solo juegos base (y descartar expansiones) publicados entre 1970 y 2021 (la recopilación de datos se realizó en julio de 2022) y que tuvieran un mínimo de 10 usuarios, ignorando así prototipos y proyectos sin publicar. El dataset final consistió en 8796 entradas, de los que 4013 son juegos ambientados en el siglo xx y, específicamente, 50 están vinculados a la guerra civil española.

2.3. Visualización de información

Para identificar dinámicas complejas en grandes volúmenes de datos, hace falta desarrollar herramientas adecuadas a la escala y magnitud del análisis. En este caso, decidimos usar métodos de la visualización de datos a través del uso de la librería ggplot2[11] para el análisis temporal y de generación de cartografía con el software QGIS para el análisis espacial.

2.3.1. *Análisis temporal*

La visualización de los períodos etiquetados en los juegos tenía como reto principal integrar la diversidad en los intervalos temporales asociados a cada período, que podían ir desde los miles de años (por ejemplo, la categoría “Ancient” se define en la BGG como el intervalo entre el 3000 a. C. y el 476 d. C.) a menos de un año (por ejemplo, la familia “Six Days War”, 1967). Para acomodar esta diversidad, se definió un índice de relevancia temporal TRI (*temporal relevance index*) a partir de la suma ponderada de juegos etiquetados con una cronología que cubriera cada año desde el 3000 a. C. hasta el 2021. El TRI anual se calculó a partir de esta fórmula:

$$TRI_y = \sum_{t=0}^{GP} \frac{1}{(1 + E_t - B_t)},$$

11 Hadley Wickham: *Ggplot2: Elegant Graphics for Data Analysis*. New York: Springer 2016; https://ggplot2.tidyverse.org.

siendo GP el conjunto de parejas juego-período (*game-period*) de la muestra, B_t el año inicial del período etiquetado y E_t el año final del mismo.

Como ejemplo, la Tabla 1 muestra los valores TRI para tres juegos hipotéticos etiquetados como pertenecientes a la guerra civil española: a) un juego A que cubra todo el conflicto (1936-1939), b) un juego B que cubra la batalla del Ebro (1938) y c) un juego C que cubra la batalla de Teruel (1937-1938). Cada juego distribuirá una unidad TRI entre todos los años cubiertos por el período con el que se la ha etiquetado.

	1936	1937	1938	1939
Juego A (todo el conflicto)	0.25	0.25	0.25	0.25
Juego B (batalla Ebro)	0	0	1	0
Juego C (batalla Teruel)	0	0.5	0.5	0
TRI	**0.25**	**0.75**	**0.1.75**	**0.25**

Tabla 1:
Ejemplo de TRI para tres juegos que cubren la guerra civil española.

2.3.2. *Análisis espacial*

La interfaz de la BGG no publica datos georreferenciados que puedan usarse directamente en un sistema de información geográfica (*geographical information system* o GIS), ya que solo permite al usuario etiquetar los juegos con topónimos. Estos topónimos usualmente identifican el lugar donde sucedió el evento que inspira el juego (por ejemplo, *Santander '37* está etiquetado con la categoría "Country: Spain" y "City: Santander"), pero también puede localizar los bandos de una contienda (en el mismo juego se ha etiquetado "Country: Germany" por la participación de la Legión Cóndor en la campaña) o países relevantes para los sucesos históricos (por ejemplo, en el juego *Versailles 1919*, centrado en el Tratado, se han etiquetado todos los países que fueron parte de las negociaciones).

Para poder realizar el análisis espacial, el primer paso fue trasladar dichos topónimos en información geoespacial que pudiera ser integrada en un GIS. En este caso, se usó el plugin MMQGIS de QGIS para geocodificar los cientos de topónimos identificados en los juegos seleccionados a partir del servicio Nominatim, ofrecido libremente por la fundación OpenStreetMap.[12] Los resultados fueron divididos en dos capas vectoriales: a) países (por ejemplo, Estados) y 2) otros topónimos (por ejemplo, regiones y ciudades), como se puede ver en las Figuras 3 y 4; la última capa fue simplificada a la escala regional, agregando menciones tanto a dichas regiones como a poblaciones dentro de ellas.

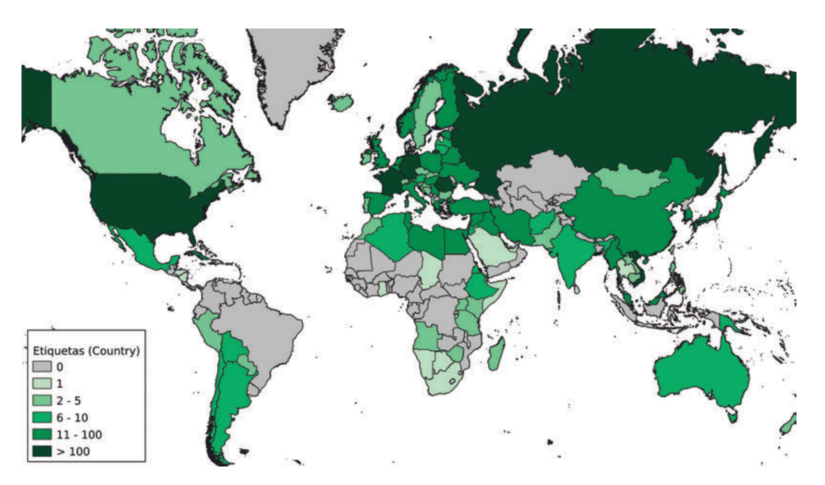


Figura 3: Mapa coroplético asignando a cada país un color proporcional al número de juegos geocodificados con su topónimo.

Las dos capas fueron combinadas para estimar un índice de relevancia espacial para cada una de las regiones definidas en la Figura 4; este índice no era una suma directa de los juegos mencionando las regiones más los juegos mencionando el país donde la región está localizada, ya que se decidió dar más relevancia a las etiquetas de regiones

12 https://nominatim.org/.

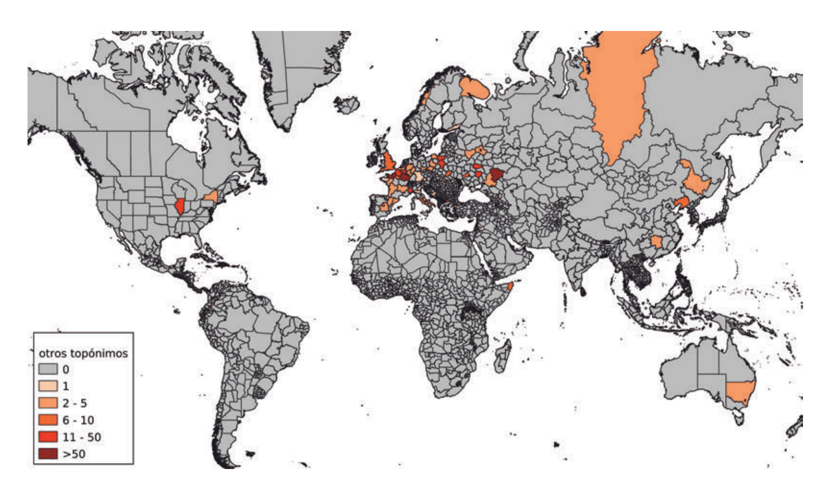


Figura 4: Mapa coroplético asignando a otros lugares (por ejemplo, regiones y ciudades) un color proporcional al número de juegos geocodificados con su topónimo.

y ciudades por ser más precisas que los países. Así, se construyó un índice de relevancia espacial (*spatial relevance index,* SRI) para cada región, definido como

$$SRI_r = C + R^2,$$

siendo C la frecuencia de menciones del país asociado a la región y R las menciones regionales. Por ejemplo, si el Estado "France" fuera mencionado en 5 juegos y la región "Normandy" en 4, el valor final del SRI para "Normandy" sería de 21 ($5 + 4^2$).

3. Cinco décadas de juegos históricos

Para contextualizar la visibilidad de la guerra civil española dentro de los juegos de mesa, se inició el análisis explorando la producción de dichos productos culturales. Como se puede ver en la Figura 5, la temática histórica ha sido desde los inicios del *hobby* la más popular, siempre por encima de otros géneros tan populares como son la

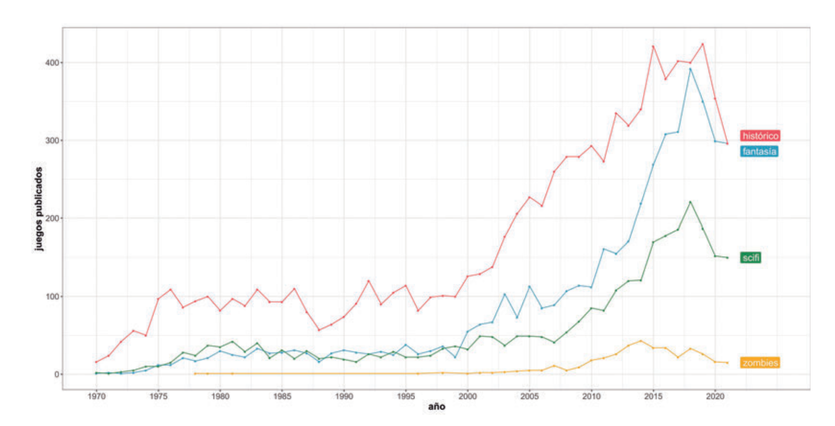


Figura 5: Producción de juegos históricos durante el período 1970-2021. Comparativamente, se visualizan también las dinámicas de publicación para otras temáticas populares (por ejemplo, fantasía, ciencia-ficción y zombis).

fantasía o la ciencia-ficción. La supremacía de la temática histórica ha ido disminuyendo con los años y con la creciente popularidad y diversificación de la industria, pero sigue estando presente. Cabe destacar, por otro lado, que el éxito de los diversos géneros parece vinculado a las tendencias de cada momento; así, por ejemplo, los juegos sobre zombis tuvieron un auge a partir del 2010, coincidiendo con el estreno de la serie *The Walking Dead* y otros productos del estilo, mientras que el género de la fantasía despuntaría a inicios del siglo xxi (estreno de la trilogía sobre *The Lord of the Rings*) y tendría un gran aumento a partir del 2011 (estreno de la serie *A Game of Thrones*). En contraste, es interesante comprobar que el género histórico parece seguir sus propias dinámicas y que su popularidad está menos condicionada por tendencias puntuales.

La Figura 6 explora la misma dinámica (producción anual de juegos) para dos etiquetas relevantes a nuestro análisis: el lugar “Country: Spain” y la familia “Spanish Civil War”. Se puede observar cómo el número de juegos históricos etiquetados con la primera etiqueta ha ido en aumento durante las últimas décadas, siguiendo la dinámica general mostrada en la Figura 5 y llegando hasta una media de 30 juegos cada cinco años. Por contra, la serie para la segunda etiqueta es

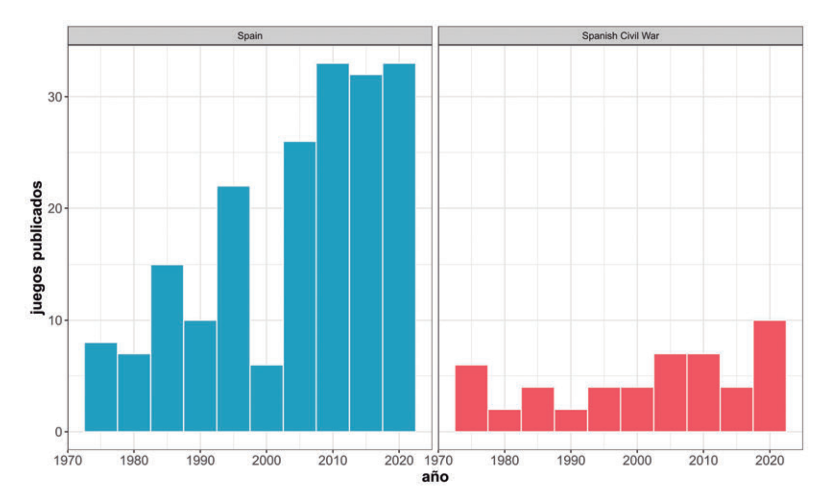


Figura 6: Gráfico de barras mostrando la producción de juegos etiquetados con el lugar "Spain" (izquierda) y juegos etiquetados con la familia "Spanish Civil War" (derecha), en intervalos de cinco años.

mucho más irregular; después de una explosión a inicios de los años setenta, ciertamente sorprendente, se han ido publicando pocos juegos (uno al año aproximadamente), hasta ver cierto renovado interés a inicios del siglo xxi. Este aumento en el número de juegos publicados sobre la guerra civil española coincide en el tiempo con la Ley de Memoria Histórica de 2007 y, de manera más general, con un renovado interés por el conflicto por parte de la sociedad española, que, en nuestra opinión, aún perdura, si bien parece estabilizado.

La mayoría de editoriales que publicaron estos juegos son de procedencia española, seguidas de cerca por los juegos editados por empresas estadounidenses (véase Tabla 2). Es importante destacar que, mientras los primeros acostumbran a ser juegos encartados en revistas o autopublicados, la mayoría de los segundos son editados por empresas de mayor tamaño. Dichos juegos son en su mayoría *wargames*, es decir, simulaciones históricas de batallas o campañas que tradicionalmente conllevan un alto nivel de complejidad y detalle del conflicto que se intenta representar. Dada esta complejidad, los *wargames* son un producto usualmente de nicho con producciones

pequeñas (menores de 2000 unidades), por lo que pocas de estas unidades llegarán al mercado español. Por otra parte, cabe destacar que las editoriales estadounidenses que han publicado juegos sobre la guerra civil española se cuentan entre las mayores del sector de los *wargames* (por ejemplo, GMT Games, MultiMan Publishing o Compass Games).

País de la editorial	Juegos guerra civil española
España	22
Estados Unidos	21
Reino Unido	2
Francia	2
Alemania	1
Polonia	1
Italia	1

Tabla 2:
Juegos sobre la guerra civil española publicados según el origen de la editorial.

4. La guerra civil española dentro del siglo xx

Una vez examinada la producción de juegos, es necesario explorar sus temáticas con el fin de entender la visibilidad de la guerra civil española dentro del interés general por la historia. Nos centramos aquí en el siglo xx, que, de manera general, recibe un protagonismo muy destacado en comparación con cualquier otro período histórico; de hecho, la mitad de los juegos de temática histórica recogidos por la BGG son etiquetados con un período vinculado a dicho siglo.

La Figura 7 muestra el índice de relevancia temporal TRI, definido anteriormente, para todos los juegos ambientados en el siglo xx, mientras que en la Figura 8 se puede observar su distribución espacial en base al índice SRI.

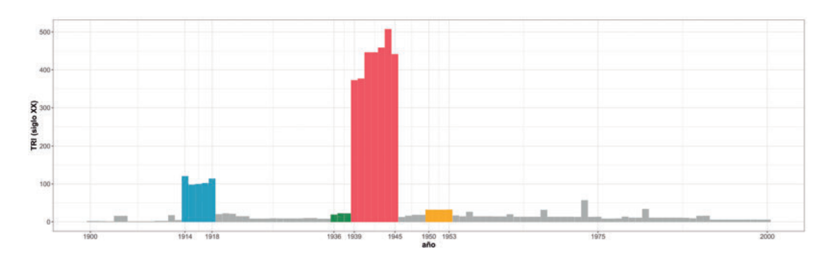
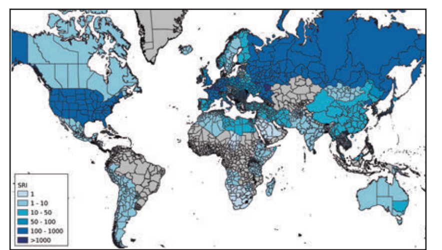


Figura 7: Distribución anual de valores TRI para juegos de temática histórica vinculada al siglo xx. Para facilitar la comparación, se han coloreado los años de la guerra civil española, así como los tres períodos más destacados (las dos guerras mundiales y la guerra de Corea).



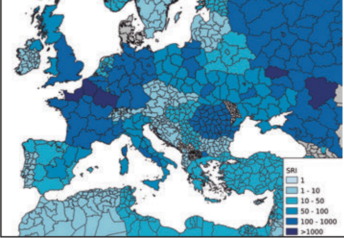


Figura 8: Distribución espacial de valores SRI para juegos de temática histórica vinculada al siglo xx (a la izquierda, el mapa global; a la derecha, la versión ampliada del continente europeo).

La información combinada de estas visualizaciones destaca el foco de los juegos históricos del siglo xx hacia los dos conflictos mundiales, siendo la Segunda Guerra Mundial protagonista de la mayoría de juegos editados. Observando el SRI, es fácil deducir que buena parte de dichos juegos se centran en los teatros de guerra donde participaron Gran Bretaña y Estados Unidos y, en especial, en dos áreas: a) las zonas de Normandía y el posterior avance aliado hacia Alemania durante 1944-1945 y b) el frente occidental de la Primera Guerra

Mundial. Al mismo tiempo, parece que el frente ruso de 1941-1945 está fuertemente representado a través de las batallas principales de Stalingrado y Moscú, mientras que, al otro lado del planeta, Japón y las islas donde se desarrolló la campaña del Pacífico también reciben bastante atención por parte de los creadores de juegos de mesa. Desde esta perspectiva, la guerra civil española tiene índices de relevancia bastante importantes, ya que, si bien no recibe el mismo tratamiento que las playas de Normandía, muestra valores elevados si lo comparamos con otros territorios europeos en los que no hubo combates implicando a tropas estadounidenses.

La relevancia de la guerra civil española en el contexto del siglo xx también puede ser establecida diacrónicamente en comparación con los otros períodos tratados por juegos ambientados en la historia de España. La Figura 9 muestra la distribución TRI para juegos etiquetados con el topónimo "Spain"; esta visualización muestra de manera muy clara como la Guerra Civil es el tema predominante en los juegos sobre la historia de España, ya que acumula casi tantos como el resto de los cinco siglos más recientes, y su interés es seguido tan solo a mucha distancia por las guerras napoleónicas y la intervención estadounidense en la guerra de Cuba.

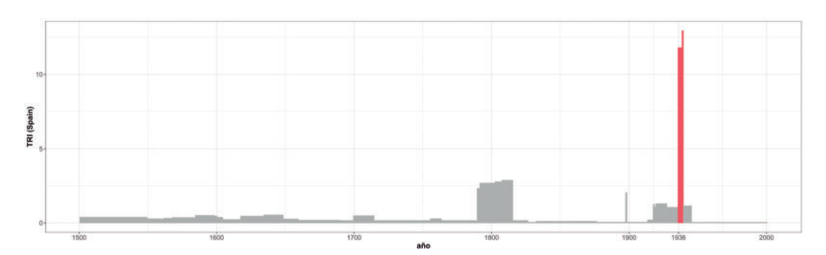


Figura 9: Distribución anual de valores TRI para juegos de temática histórica vinculados al topónimo "Spain", desde el siglo xvi al xx. Se han coloreado los tres años de la guerra civil española para facilitar la comparación (1936-1939).

Es evidente que este conflicto es el evento de la historia de España más popular y conocido en los juegos de mesa, más aún al tener en cuenta que la mayoría de estos juegos han sido publicados a nivel

internacional y por empresas de fuera del Estado español. Los motivos son múltiples y pueden ser aproximados a partir de explorar la elección de los títulos con los que los juegos han sido publicados, que se han clasificado en la Tabla 3 en categorías simples.

Tipo de título	Ejemplo	N.º de juegos
Nombre del conflicto	1936: Guerra Civil	10
Nombre de la batalla	Guadalajara 1937	17
Proclama fascista	¡Arriba España!	4
Proclama republicana	¡No pasarán!	8
Proclamas enfrentadas	Cruzada y Revolución	2
Término genérico	Kampfpanzer: Armored Combat, 1937-40	9

Tabla 3:
Estilo de título de los juegos ambientados en la guerra civil española.

Como se ve, 14 de los mismos tienen relación con el simbolismo de esta guerra como la primera batalla inicial al fascismo, así como su dimensión internacional a través de las memorias de brigadistas y otros personajes destacados como George Orwell o Ernest Hemingway (↔ *Pfister, prefacio*), por lo que las proclamas políticas y eslóganes cercanos al bando republicano se revelan como particularmente atractivas. A nivel más mecánico, el hecho de que la guerra sucediera justo antes de la Segunda Guerra Mundial y con dinámicas militares típicas de esta (por ejemplo, tanques, aviones…) facilita la adaptación de sistemas genéricos sobre el conflicto internacional posterior a ella. Finalmente, las dinámicas políticas con múltiples actores destacados, especialmente en relación al bando republicano, son un escenario fértil para la creación de juegos con un fuerte componente político y diplomático, más allá de los aspectos puramente bélicos.

Para acabar esta sección, es interesante ver con un poco más de detalle las temáticas tratadas por los 50 juegos identificados como inspirados en la guerra civil española. La Tabla 4 desglosa los juegos en

base a la escala que tratan: táctica (combates entre pequeñas unidades o soldados individuales), operacional (batallas) o estratégica (la guerra entera), mientras que la Tabla 5 ofrece una mirada más detallada a los juegos operacionales y muestra qué batallas están mejor representadas en el panorama de los juegos de mesa.

Escala	N.º de juegos
Estratégica	17
Operacional	21
Táctica	12

Tabla 4:
Escala de los juegos ambientados en la guerra civil española.

Campaña	Año	N.º de juegos
Ebro	1938	4
Madrid	1936	4
Teruel	1937	4
Guadalajara	1937	4
Frente Norte	1937	3
Brunete	1937	2
Barcelona	1939	1
Belchite	1937	1
Jarama	1936	1
Bolsa de Mérida	1938	1
Peñarroya	1939	1
Valencia	1938	1

Tabla 5:
Batallas representadas en los juegos operacionales de la guerra civil española.

La distribución entre escalas sorprende, ya que la producción de *wargames* está mayormente centrada en la escala operacional, por razones de singularidad: todos los juegos tácticos y estratégicos se centran en lo mismo (jugar la guerra entera o jugar pequeños combates), mientras que los juegos operacionales se centran en modelar una campaña específica. Por lo tanto, los juegos tácticos y estratégicos son mucho más rejugables, mientras que es usual encontrar muchos más juegos operacionales, dedicados a multitud de campañas distintas. En este caso, los operacionales son mayoría, pero el elevado número de juegos estratégicos demuestra el atractivo de este conflicto, que va más allá de las operaciones militares; el contexto de la Guerra Civil permite a los diseñadores modelar mecánicas originales que integren las particularidades de la guerra, como son las luchas políticas internas, la intervención exterior o la progresiva modernización de los ejércitos en liza.

Centrándonos en las batallas representadas, se puede observar un cierto equilibrio entre teatros de guerra y cronologías. El Ebro o Teruel destacan por ser las batallas más grandes, pero también se aprecia mucho interés por la participación del Corpo di Truppe Voluntario italiano (Guadalajara y Frente Norte), así como las primeras batallas entre columnas africanistas y milicias compuestas por voluntarios (Jarama y Madrid). Se trata, en general, de escenarios relativamente equilibrados, por lo que esta oferta deja fuera algunas de las campañas más decisivas, probablemente porque no ofrecen escenarios competitivos balanceados (por ejemplo, la campaña de Aragón en 1938 o bien la ofensiva sobre Cataluña de 1939).

5. La voz de la comunidad

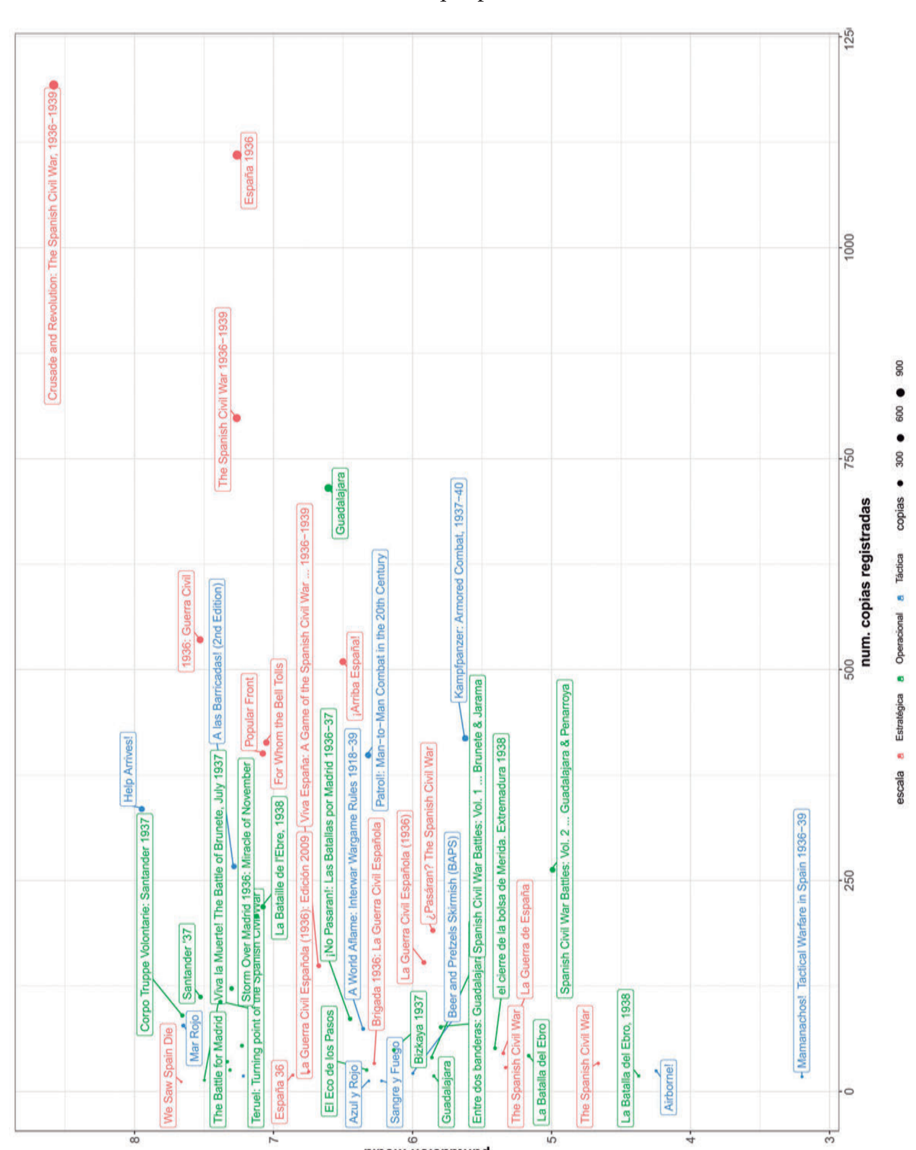
La última pregunta de investigación explorada por este trabajo se centra en la valoración de los juegos de mesa sobre la guerra civil española entre sus jugadores. Para ello, nos hemos centrado en el éxito comercial de los diversos juegos, así como en la puntuación media que los usuarios de la BGG les han asignado a los mismos.

En la actualidad, no existen cifras de ventas de juegos de mesa recogidas de manera sistemática, así que, como *proxy* del éxito comercial de los mismos, hemos estimado oportuno usar el número de usuarios que han registrado una copia del juego en la BGG (por ejemplo, cuánta gente ha marcado la casilla "owned" en la ficha de un juego). Esta variable puede generar desviaciones importantes, y, por ejemplo, es posible que los juegos de nicho tengan un porcentaje de registro más alto que un juego más casual, ya que requieren de jugadores más motivados y, por lo tanto, tendrán un público más activo en la BGG; por contra, los jugadores de juegos casuales seguramente no registren la información en la BGG o ni siquiera conozcan la plataforma. En todo caso, los juegos analizados tienen en general un alcance y público objetivo parecidos, por lo que estimamos razonable usar este valor como aproximación a su éxito comercial.

La Figura 10 muestra la relación entre valoración, número de propietarios y escala usada para los juegos ambientados en la guerra civil española.

A primera vista, se puede plantear que la valoración media no es un valor especialmente útil, ya que, a medida que la popularidad aumenta, la valoración tiende al 7 de manera bastante sistemática. Así, mientras que la dispersión de valores es muy elevada para los títulos con pocas copias, a medida que el juego es más popular se unifican criterios independientemente de su calidad, siendo la única excepción el juego más popular de la serie (*Cruzada y Revolución*, Compass Games 2006). Por otra parte, vemos que los juegos más vendidos acostumbran a ser los que proceden de las mayores editoras internacionales de *wargames*, ya mencionadas antes, o las mejor posicionadas en el mercado de juegos en español (por ejemplo, Devir). La escala también es un factor destacado, puesto que la gran mayoría de juegos de éxito se centran en modelar toda la guerra a nivel estratégico. Finalmente, parece que los juegos más populares tanto en número de copias como en valoración media son de creación reciente (las últimas dos décadas), cosa que demuestra el creciente interés de la comunidad por dicho conflicto.

Figura 10: Popularidad de los juegos de la guerra civil española según la comunidad de usuarios de la BGG. Los títulos están coloreados según la escala a la que pertenecen.



6. Conclusiones

A lo largo de este capítulo, hemos explorado qué representación de la guerra civil española existe dentro del panorama de los juegos de mesa publicados hasta la fecha. Cabe destacar que, respecto a las narrativas del siglo xx generadas, esta industria cultural está dominada por las anglosajonas, en las que el mayor atractivo del conflicto es el de servir de prólogo a la Segunda Guerra Mundial (↔ *Pfister, prefacio*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*; *Gonzalo Iglesia II.3*). Además de ello, la presencia de numerosos elementos internacionales reconocibles por el público aficionado a la historia militar, como son las Brigadas Internacionales, el CTV o la Legión Cóndor, hace que la guerra civil española goce de una popularidad elevada, pese a tratarse de una guerra civil y no de una guerra mundial de mayor envergadura. Así, los tratamientos poco específicos iniciales, sea por simplistas o por ser adaptaciones de otros sistemas, han ido dando paso a visiones más específicas del conflicto, frecuentemente creadas por diseñadores españoles y que están gozando de un éxito creciente en los últimos años. Estos juegos de éxito tienden a representar ambos bandos de manera equilibrada desde una posición de supuesta neutralidad, siguiendo la tendencia de los juegos de estrategia históricos, y, específicamente, de los *wargames*, donde usualmente se enfrentan dos jugadores de manera competitiva. Así, es posible afirmar que la guerra civil española está representada de forma destacada dentro de los conflictos del siglo xx y ocupa un papel central en los juegos históricos ambientados en la historia de España. Esto es especialmente cierto a una escala estratégica que englobe todo el conflicto; al mismo tiempo, dichos juegos contienen los mismos sesgos presentes en obras centradas en otros conflictos, incluyendo la sobrerrepresentación del componente bélico, la importancia de batallas específicas por encima de otras muchas ignoradas o el foco en el mercado de nicho que representan los *wargames*.

Más allá del caso de estudio, la aproximación que hemos empleado es un ejemplo del potencial del cada vez mayor volumen de datos que genera nuestra sociedad. La BGG es una fuente de información sin

paralelos sobre el consumo de juegos de mesa y nos abre una ventana a cinco décadas de industria cultural centrada en la historia, así como a las opiniones de sus consumidores sobre su rigor y atractivo. A pesar de sus sesgos, de los que debemos ser conscientes, es evidente el potencial de este tipo de repositorios de datos para mejorar nuestra comprensión de la percepción pública de la historia más allá de la academia.

Por otra parte, el gran volumen de datos generado por un portal como la BGG no puede ser analizado usando los métodos tradicionales de las humanidades; es necesario avanzar en el uso de técnicas de la ciencia de datos, como la visualización de datos o los sistemas de información geográfica, para comprender las dinámicas enterradas entre sus miles de registros.

Para concluir, el marco de trabajo planteado aquí permite explorar las tendencias generales del mercado de los juegos de mesa en tanto que productos culturales que influencian de manera directa la percepción pública de nuestra sociedad sobre el pasado. Estas obras, junto con otras como novelas históricas, videojuegos o películas, son uno de los métodos más populares de aproximación a la historia por parte de nuestra sociedad, que se corresponde con las dinámicas de aprendizaje informal directamente ligadas al consumo de productos de entretenimiento de temática histórica. Desde esta perspectiva, es importante mejorar nuestra comprensión de los juegos de mesa de temática histórica, ya que su diseño como máquinas que generan narrativas no lineales a través de la toma de decisiones hace de estos productos un elemento destacado del aprendizaje informal de nuestro pasado, con un potencial aún por descubrir.[13]

13 Xavier Rubio Campillo está financiado por el programa Ramón y Cajal RYC2018-024050-I (Fondo Social Europeo/Agencia Estatal de Investigación) y esta investigación es parte del proyecto PatConfEdu, PID2020-118615RB-I00, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades. El análisis se ha realizado con el *framework* estadístico R, el paquete de visualización de datos ggplot2 y el sistema de información geográfica QGIS. El dataset y el código fuente son accesibles a través de licencias abiertas y han sido publicados en https://github.com/xrubio/BGG-GCE.

7. Referencias

Ayers, Phoebe/Matthews, Charles/Yates, Ben: *How Wikipedia Works: And How You Can Be a Part of It*. San Francisco: No Starch Press 2008.

Bayeck, Rebecca Yvonne: "Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research". En: *Simulation & Gaming* 51.4 (2020), 411-431, https://doi.org/10.1177/1046878119901286.

Caffrey, Matthew B.: *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*. Newport: Naval War College Press 2019.

Curry, John: "Professional Wargaming: A Flawed but Useful Tool". En: *Simulation & Gaming* 51.5 (2020), 612-631, https://doi.org/10.1177/1046878120901852.

McCall, Jeremiah: "Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History". En: *The History Teacher* 46.1 (2012), 9-28.

Meier, Sid: *Sid Meier's Memoir!: A Life in Computer Games*. New York: WW Norton & Company 2020.

Mugueta Moreno, Iñigo/Fernández Cárcar, Miguel/Rubio-Campillo, Xavier: "El proyecto Games to Learn History y el análisis didáctico de los videojuegos de estrategia". En: Clara Cordero Balcázar (ed.): *Edu-Gamers: recursos videolúdicos para una sociedad educadora*. Sevilla: Héroes de Papel 2022, 127-144.

Rubio-Campillo, Xavier: "Gameplay as Learning: The Use of Game Design to Explain Human Evolution". En: Sebastian Hageneuer (ed.): *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12th-13th October 2018)*. London: Ubiquity Press 2020, 45-58, https://doi.org/10.5334/bch.d.

Wickham, Hadley: *Ggplot2: Elegant Graphics for Data Analysis*. New York: Springer-Verlag 2016.

Woodward, Phil/Woodward, Sam: "Mining the BoardGameGeek". En: *Significance* 16.5 (2019), 24-29, https://doi.org/10.1111/j.1740-9713.2019.01317.x.

Las ludoficciones y la Guerra Civil: entre interpretaciones hegemónicas, experiencias narrativas y dinámicas comunicativas

Daniela Kuschel
Universität Mannheim

Resumen:
En este capítulo nos interesamos por las ludoficciones que se generan en los juegos que tematizan la guerra civil española. Los juegos tanto analógicos como digitales son a la vez objetos textuales y estéticos y sistemas de interacción: a partir de la semiotización de contenidos históricos, sociales y culturales, crean visiones sobre el conflicto bélico y las ponen a disposición de los jugadores. A base de diferentes enfoques teóricos, como los modelos para el análisis narrativo en videojuegos, el análisis ludotextual para los juegos de mesa o una "multiple player perspective" (Jørgensen), mostraremos

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_004

cómo se pueden analizar las interpretaciones hegemónicas de los juegos y las posibles experiencias narrativas que permite la *gameplay*. Se verá que hay ciertos componentes mecánicos y estéticos que se repiten con regularidad en los juegos, lo que fomenta interpretaciones similares que también pueden llevar a que se desambigüen procesos históricos complejos. Sin embargo, cómo son tomadas en cuenta estas visiones dominantes de la Guerra Civil depende de la disposición de los jugadores. Además, los contenidos se extienden a espacios que no pertenecen directamente al juego (por ejemplo, plataformas de redes sociales), que crean una infraestructura crítica para la memoria histórica y cultural.

Memoria histórica, análisis ludotextual, experiencias narrativas, espacios periféricos.

1. Introducción: las ludoficciones y la Guerra Civil

Desde los años noventa, la literatura, el cine y también la historieta son considerados como medios de la memoria que, por las aproximaciones históricas versátiles y el aprendizaje informal que facilitan, ayudan a rescatar el pasado oprimido. Por medio de la ficción, los relatos sobre la guerra civil española llenan de vida los hechos históricos, a diferencia de la perspectiva historiográfica, que "intenta explicar racionalmente un pasado que ya no se vincula con las trayectorias vitales de los individuos que transitan el presente y en cierta forma congela y despersonaliza los hechos".[1] En el *boom* de las ficciones históricas sobre la Guerra Civil a partir de los años noventa, se corrobora la sospecha de Julio Aróstegui de que "la Guerra Civil se resiste a recluirse en las aulas como tema histórico, a ser mero objeto historiográfico, y mantiene su fuerza social y cultural".[2] Las ficciones históricas han ayudado en cierto modo a

1 Gladys Granata: "La memoria actual de la guerra civil española". En: *Boletín GEC* 20 (2016), https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/boletingec/article/view/1053, 36-51, 45.

2 Julio Aróstegui: "Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil". En: Julio Aróstegui/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria.* Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94, 70.

> democratizar la historia, al rechazar la objetividad, la veracidad y la impersonalidad como criterios de producción textual o discursiva, devolviendo al lector la voluntad de intervenir en su conocimiento, mediante la interpretación y reinterpretación de sus versiones, toda vez que éstas suponen un sujeto ideológico partícipe en la elaboración de sus narrativas. […] [C]uestiona[n] la pretendida objetividad [de la historia] y proponen que no se trata de una verdad/falsedad sino de una interpretación o versión proponiendo elementos con los cuales se podrían construir otras nuevas y, por cierto, mejores.[3]

En este panorama mediático de ficciones históricas, hay que integrar los juegos analógicos y digitales ambientados en la guerra civil española porque también crean narrativas sobre el hecho histórico, construyen conceptos e imágenes del pasado y los divulgan en entornos populares, no académicos (↔ *Marti I.1*; *Gonzalo Iglesia I.2*). Su potencial interactivo es la línea de demarcación que los diferencia de otros medios: “Players are not having history revealed to them, they are experiencing one construction of history”.[4] Este hecho aumenta aún más la importancia de la participación activa de un *sujeto ideológico* en la interpretación de la historia representada. Paul Booth constata que los juegos reúnen “the designer, the autor, the publisher, and the player as cocreators of meaning”.[5]

Los juegos son objetos culturales desarrollados con un fin específico y para ser experimentados, lo que quiere decir que no solo los jugadores los manejan, sino que los patrones de diseño tienen cierto control sobre los jugadores y dirigen sus maneras de jugar.[6] En este capítulo nos interesan, por un lado, los fines y estrategias narrativas y

---

3 Biviana O. Hernández: “Revisitando algunas claves de la novela histórica del siglo xx”. En: *Acta Literaria* 41 (2010), 101-116, https://dx.doi.org/10.4067/S0717-68482010000200007.

4 Kevin Schut: “Strategic Simulations and Our Past”. En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235, 219, https://doi.org/10.1177/1555412007306202.

5 Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021, 19, E-Pub.

6 Véase Pias cit. en Paul Wake: “Token Gestures: Towards a Theorie of Immersion in Analogue Games”. En: *Analog Game Studies* III.1 (2019), https://

persuasivas de los juegos analizados y las visiones sobre la Guerra Civil que divulgan consciente e inconscientemente. Por el otro, enfocamos las experiencias narrativas de los jugadores que de ahí pueden nacer.

En general, los juegos permiten una variedad policontextual y multifuncional de interpretaciones y experiencias narrativas sobre la Guerra Civil, ya que el acto de jugar es "powerfully corrosive"[7] y puede, incluso, llevar a la desintegración total de sentido. Sin embargo, su concepción básica no es totalmente arbitraria, sino que los componentes semióticos del juego tienen un valor comunicativo que crea pistas interpretativas. Así, el conjunto del diseño establece "a prior level of meaning […] that ensures that the game is not absolutely random and free".[8] Esto lleva a que ciertas narrativas, que surgen durante una partida, sean más probables que otras y que, en el marco de la verificación intersubjetiva, una interpretación sea más plausible que otra.[9]

Los patrones de diseño, que consisten de elementos lingüísticos, visuales y lúdicos, aportan significado al juego y constituyen la interpretación dominante o hegemónica del texto que se revela cuando seguimos "the encoded message that is ascribed into the text" o cuando intentamos identificar "the intentions of the developers".[10] Esto nos

analoggamestudies.org/2019/09/token-gestures-towards-a-theory-of-immersion-in-analog-games/.

7 Graeme Kirkpatrick: *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press 2017, 9.

8 Booth, *Board Games as Media*, 17.

9 Booth, *Board Games as Media*, 17. En la base de este acercamiento está el concepto de la "procedural rhetoric" (Bogost), que Booth adaptó bajo la noción "interactive potenciality" para el contexto de los juegos de mesa. El concepto describe cómo la interpretación depende de la interacción entre juego y jugador. Considerando todos los componentes del juego, se puede examinar "how individual players are encouraged to use those representations [of a theme in the game's components] as foundational for persuasion" (Booth, *Board Games as Media*, 42). Esto no significa que no haya espacio para otras decodificaciones en el juego.

10 Kristine Jørgensen: "Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis". In: Holger Pötzsch/Philip Hammond (eds.): *War Games. Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic 2019, 73-88, 84 y 85.

permite investigar cómo un juego intenta incluir voluntariamente a los jugadores en su estructura estética dirigiéndose a sus capacidades de percepción.[11] Además, el análisis de los patrones de diseño ayuda a revelar las "connotaciones semióticas [que acaba teniendo el diseño] sin […] que el autor sea consciente del significado que puede llegar a transmitir un contenido que esté creando".[12] Según el modelo de Fahrenbach y Schröter, los elementos que estimulan esta inclusión, o sea, la interacción entre el juego y el jugador, se vislumbran en las estructuras lúdicas, narrativas y sociales del juego. Al igual que en la recepción de otros medios, se conciben las experiencias estéticas de los jugadores como un "flujo de percepciones" iniciado deliberadamente por el juego.[13] La recepción activa de los jugadores, por ende, amplifica el significado de la "mera texualidad".[14] Procesar las informaciones dadas y descifrar las referencias explícitas e implícitas, que los juegos contienen, dependen, pues, de las acciones y habilidades de los jugadores en términos de "play-styles and player skill levels",[15] de sus conocimientos y presunciones previos y de su "lusory attitude".[16]

Los juegos son *textos configurativos*, lo que significa que el análisis imprescindible de su textualidad debe ser enriquecido por el análisis de sus dinámicas lúdicas y los contextos comunicativos que evocan. Kevin Schut argumenta: "We cannot understand games outside of

11 Véase Kathrin Fahlenbrach/Felix Schröter: "Game Studies und Rezeptionsästhetik". En: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (eds.): *Game Studies*. Köln: Herbert von Halem 2015, 162-208, 167.

12 Mario Alaguero Rodríguez/Adán Ruiz Román: "La *gamificación* como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos", 325.

13 Fahlenbrach/Schröter, "Game Studies und Rezeptionsästhetik", 168.

14 Booth, *Board Games as Media*, 19.

15 Jørgensen, "Understanding War Game Experiences", 73.

16 Según Salen y Zimmermann, este concepto se refiere a que los jugadores se avienen al juego y aceptan sus reglas para disfrutarlo (Katie Salen/Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press 2010). Esta actitud puede expresarse de diferentes maneras: "Wry and detached as well as engaged and pleasure-oriented" (Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, 63).

how they are modified, talked about, and played".[17] En este marco, Kristine Jørgensen sostiene que, si utilizamos la *gameplay* como método científico para identificar las posibles experiencias narrativas de guerra que fomenta un juego, es necesario "a qualitative approach to game análisis that stresses the experiences and insights of more players than the researcher analyzing a particular game".[18] Estos análisis cualitativos pueden llevarse a cabo evaluando reseñas, *let's plays* o comentarios en chats y foros pertinentes, pero también con métodos (auto)etnográficos como, por ejemplo, la observación participante o las entrevistas seguidas a una partida.

En lo siguiente, analizamos algunas de las estrategias lúdiconarrativas de diferentes juegos analógicos y digitales ambientados en la Guerra Civil para mostrar cómo estos dirigen la atención de sus jugadores y transmiten ciertas visiones sobre el momento histórico. En un segundo paso, nos dedicamos al análisis ejemplario de los contextos comunicativos que pueden informar sobre los procesos de recepción y las experiencias narrativas de los jugadores.

2. Las estrategias lúdiconarrativas de los juegos sobre la Guerra Civil

2.1. ¿Narraciones prefiguradas? Género estratégico y paratextos

Un vistazo a las listas de los juegos ambientados en la guerra civil española deja claro que casi todos (con algunas excepciones, como el mod *1936, España en llamas*, *Vaccine War* o *¡Resistid!*) pertenecen al género de la estrategia, "el cual comporta una serie de condicionantes que conforman su sistema-central y que deforman el pasado representado".[19] Los géneros de juegos se orientan, sobre todo, en la jugabilidad, ya que son "'grupos de objetos o conjuntos de expre-

17 Shut, "Strategic Simulations and Our Past", 216.
18 Jørgensen: "Understanding War Game Experiences", 73.
19 Juan Francisco Jiménez Alcázar/Alberto Venegas Ramos: "Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego", 189.

siones (Foucault) que producen conocimientos específicos en forma de datos, procedimientos, modos de representación, etc. a partir de problemas peculiares".[20] Conociendo las reglas y la naturaleza de un género, los jugadores saben cómo deben actuar para lograr los objetivos. Además, saben cómo interpretar los diferentes componentes del juego, lo que es también importante para que evolucione una narración histórica. Representar la Guerra Civil desde la perspectiva distanciada y objetivada del género estratégico determina la experiencia narrativa del jugador. El alto grado de abstracción crea una distancia emocional frente al tema, la guerra se desarrolla en un espacio estéril, en una estructura fija y controlada que contradice, por ejemplo, lo caótico de una guerra y sus experiencias. Para introducir elementos controvertidos, muchos juegos utilizan *cut-scenes* en las que el jugador no puede intervenir. En estos los creadores pueden presentar los aspectos que no deben ser modificados, y así reinterpretados, por las acciones los jugadores. En *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, por ejemplo, se utiliza material documentario para crear una atmosfera histórica e informar sobre ese momento. Además, se presenta una historia de aventuras y amor que forma el trasfondo de las misiones jugables. En estas escenas se aplica una estética de cómic, reduciendo el grado de realismo a un mínimo. Fiel al modelo genérico de las historias de amor y aventura, se tratan ahí las cuestiones morales y las convicciones —como la lucha ferviente por una causa o el rencor y el odio entre los bandos—. Son estas escenas que exprimen las emociones relacionadas con el tema y nutren la memoria afectiva, permitiendo en un nivel muy bajo y sutil la identificación con los avatares. Evitar una estética realista ayuda, por un lado, a canalizar la polémica y rehuir del control de los discursos; por el otro, abre camino a la deshistorización y despolitización del tema, una tendencia que ya fue pormenorizada y censurada en el campo literario.[21]

---

20 Pias cit. en Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (eds.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Berlin: De Gruyter 2013, 349.

21 Véase Claudia Jünke: *Erinnerung, Mythos, Medialität: der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2012; David Becerra Mayor: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.

La alta presencia del género estratégico transparenta la idea preconcebida de que solo un género como el estratégico —que tematiza únicamente los aspectos *fríos* de una guerra (movimientos militares, abastecimiento, batallas abstractas, etc.)— se puede *permitir* la ambientación en la Guerra Civil porque crea la distancia necesaria para que el jugador no se involucre emocionalmente.

Aunque es inteligible que se utiliza un género distanciado para tratar un tema histórico conflictivo, el enfoque en un solo género tiene algunas desventajas: primero, puede crear comunidades específicas (como con los *wargames* de mesa tradicionales), reduciendo el público a un grupo pequeño dentro de la comunidad general de jugadores. Así se impide que los no interesados en el género de estrategia pueden acercarse al tema de forma lúdica. Segundo, al igual que en la literatura y el arte en general, la producción artística, en el sentido de la reivindicación de originalidad, depende de la evolución de formas estéticas. Representar la guerra desde otras perspectivas ayuda a cambiar las concepciones habituales sobre lo que es una guerra y puede "iluminar zonas incógnitas"[22] del momento histórico y de su percepción en el presente. *Valient Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014), *Les Poilus* (Sweet Games, 2018) o *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) son ejemplos de que ya hay alternativas al género de estrategia para la representación de guerras históricas (que tampoco son del género *shooter*, el otro gran favorecido en los videojuegos de guerra). *Valient Hearts* es un videojuego de lógica y aventura en el que los protagonistas, Marie, Karl, Emile y el perro Walt, tienen que resolver problemas que se inspiran en las memorias de los soldados y civiles en la Primera Guerra Mundial y donde se presenta el sufrimiento que provoca la guerra.[23] *Les Poilus*, que lleva como título el sobrenombre de los soldados franceses de la Primera Guerra Mundial —"les poilus" ('los peludos')—, es un juego de cartas cooperativo. Se juega con un

22 Fernando Elorriaga Larraz: "La Guerra Civil en la última ficción narrativa española". En: *Studia Historica. Historia contemporánea* 32 (2014), 345-356, 346.

23 Véase Antoine Maillard: "Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo". En: *Essais* 15 (2019), https://doi.org/10.4000/essais.1593.

grupo de amigos enrolados cuyo objetivo único es sobrevivir en las trincheras. El último ejemplo, *This War of Mine*, es descrito en Steam como "a gripping survival sim, and a great study of survival during wartime and civil collapse".[24] Los jugadores son civiles que sufren la guerra (inspirada en el sitio de Sarajevo) y que, intentando sobrevivir, tienen que tomar decisiones éticas difíciles. Esta perspectiva no solo le ha concedido un lugar a *This War of Mine* en el currículo escolar de Polonia (país de origen de sus creadores), sino también la entrada en la colección permanente del Museo del Arte Moderno de Nueva York.[25] Juegos como estos, aplicados al contexto histórico español, podrían ampliar las perspectivas sobre la Guerra Civil y sus secuelas.

No solo los géneros, sino los paratextos en general, prefiguran la narración de un juego. En otra ocasión ya analizamos cómo estos últimos influyen en la interpretación del concepto de guerra del que parten los diferentes juegos bélicos y de conflicto.[26] Ahora, mostraremos con algunos ejemplos cómo la paratextualidad puede prefigurar las narraciones sobre la Guerra Civil. Según el teórico literario Gérard Genette, los paratextos son los elementos textuales que acompañan al texto y de los "que no sabemos si debemos considerarlas o no como pertenecientes al texto, pero que en todo caso lo rodean y lo prolongan precisamente por presentarlo".[27] Los paratextos desempeñan un papel importante porque condicionan el valor comunicativo del juego, perfilan los discursos e invitan a los jugadores a seguir una determinada pista interpretativa. En el caso de los juegos, se pueden considerar muy importantes el título y la caja, pero también los manuales, los libros de juego o toda

24 Presentación de *This War of Mine* en Steam, https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/.

25 Sturm: "This War of Mine rejoint la collection permanente du Musée des Arts Modernes de New York". En: *Videoludos* 8/2/2023, https://videoludos.fr/2023/02/08/this-war-of-mine-rejoint-la-collection-permanente-du-musee-des-arts-modernes-de-new-york/.

26 Daniela Kuschel: "Conceptions of War in three different Board Games: *Risk, Cruzada y Revolución* and *This War of Mine*". En: Jan Heinemann *et al.* (eds.): *EuroWarGames*, en prensa.

27 Gérard Genette: *Umbrales*. Madrid: Siglo XXI 2007, 7.

clase de enunciado de los autores sobre su diseño. Estos textos ya son una posible declaración sobre la ideología del juego y sobre cómo los autores y editores perciben la Guerra Civil. Aunque el resto del juego contenga un espacio de narración más abierto, la representación del tema en los paratextos puede dirigir la interpretación de los jugadores y favorecer la emergencia de ciertas narrativas sobre otras.

Los datos, de los que parte Xavier Rubio-Campillo en la contribución anterior a esta, comprueban que los títulos de los juegos (de mesa) van desde la simple mención del conflicto (por ejemplo, *The Spanish Civil War 1936-1939*, GMT 2010) hasta las proclamaciones ideológicas, tanto franquistas o fascistas (por ejemplo, en el juego *¡Arriba España!* [Decision Games, 1997]) como republicanas (por ejemplo, en el título *¡No pasarán!: las Batallas por Madrid 1936-37* [Ludopress, 1991]). Además, los hay que enfrentan las dos dimensiones simbólico-ideológicas, como es el caso de *Cruzada y Revolución* (Compass Games/4Dados, 2013).

Aquellos juegos con título tendencioso, por razones muy diversas —que pueden resultar de la mera ignorancia de los autores, de la provocación deliberada para competir mejor por la atención de los consumidores o que, incluso, pueden expresar la ideología personal del creador y de la editorial—, caen en la trampa de los discursos tergiversados perpetuados en la actualidad. El juego *¡Arriba España!*, por ejemplo, no muestra en las mecánicas y reglas, ni en los demás patrones del diseño ni mucho menos en las notas del diseñador algún afán partidario por el fascismo, sino que revela, como producción internacional, la ingenuidad de las personas que no forman parte de la comunidad de memoria de la guerra tematizada y quienes, por ende, no saben evaluar el impacto persuasivo que pueden tener semejantes elementos de la memoria colectiva.[28]

---

28 La guerra civil española no es el único tema en el que se producen referencias intertextuales o intermediales problemáticas. En 1993 GMT publicó un juego con el título *Victory in the West*, seguramente inconsciente de la relación—o, por lo menos, de las implicaciones delicadas— que establece con la película de propaganda nazi homónima *Sieg im Westen*, de 1941. (Agradezco mucho a Uli Blennemann esta información.)

En el mundo de los videojuegos, el panorama es diferente, lo que se debe tanto a la escasez general de juegos digitales sobre la guerra civil española como a los años de su producción. La mayoría de los juegos son publicados en el siglo xxi, lo que permite suponer que los cambios fundamentales en los paradigmas históricos ya habían influenciado a los autores y editoriales tanto nacionales como internacionales. Nos encontramos con frecuencia ante títulos que simplemente nombran el país y el año de la guerra, una convención en el género estratégico (por ejemplo, *España 1936*, AGEOD 2013). El primer juego español que cubre la Guerra Civil de forma entera (Legend Studios, 2007) es titulado *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, presentándose con la yuxtaposición de la referencia histórica y de un elemento que crea una atmósfera de ambigüedad y de índole *mística* —la sombra—. Esta ambigüedad se convierte en el principio básico de cómo el juego relata la Guerra Civil: jamás toma posición, creando una equidistancia en todos los sentidos —en la mecánica y la jugabilidad, en la narración y, partiendo de ahí, también en los temas éticos que evoca—.[29] El título del mod *1936, España en llamas*, por el contrario, alude claramente a lo drástico de la guerra y la destrucción omnipresente. Establece vínculos tanto con documentos contemporáneos (como la compilación *Spain in Flames*, de Helen van Dongen, 1937) como con libros de estudio actuales (*España en llamas 1936*, de Bernardo Gil Mugarza, 2009, que contiene una gran recopilación de fotografías y otros materiales visuales de la guerra) que tematizan las fuerzas destructoras tanto en el sentido físico y real del país como de la idea de nación y de comunidad nacional.

Las cajas de los juegos o las portadas (si hablamos de videojuegos que se distribuyen en plataformas como Steam) también entran

29 Para un análisis detallado, véase Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop: Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019, 228-248 y Daniela Kuschel: "'¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la historia!—'. El mito de 'las dos Españas' en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)". En: *Memoria y Narración. Revista de estudios sobre el pasado conflictivo de sociedades y culturas contemporáneas* 2 (2021), 85-94, https://doi.org/10.5617/myn.8664.

en este *tejido* de referencias culturales. Alimentan la percepción del tema con elementos visuales como fotografías, símbolos, eslóganes o colores y tipografías específicas. En el caso de *1936*, de AGEOD, por ejemplo, se citan diferentes símbolos —las dos banderas y emblemas como la Medalla de la Campaña 1936-1939, otorgada por los franquistas—, personajes como la miliciana y otros elementos del imaginario visual de la Guerra Civil. La estética recuerda los grandes cuadros de guerra y los carteles propagandísticos, alejándose así de lo realista para prometer una lucha heroica entre los ideales opuestos. La representación sigue una lógica narrativa común en muchas ficciones: la guerra moderna y deshumanizada de los franquistas contra la lucha romantizada y moralmente superior de los republicanos.



Ilustración 1: Portada del juego *España 1936* (AGEOD, 2013).

Para evocar el pasado, la mayoría de los juegos utiliza las referencias intertextuales e intermedias populares (imágenes, fragmentos de poemas, canciones, citas célebres, etc.) que constituyen una red semiótica sobre la Guerra Civil. Se trata de lugares imaginados del pasado, o sea, "retrolugares",[30] que son altamente selectivos y

30 Alberto Venegas Ramos: "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego". En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.

mediatizados. Lo que constata Susanne Rohr sobre el Holocausto vale también para la Guerra Civil: la amplia mediatización del acontecimiento histórico y su ficcionalización han creado una forma de "independent realm of imagination, an independent, fictional universe of literary imagination".[31]

Así se ve, por ejemplo, el retrato de Marina Ginestà, que se convirtió en un icono de la Guerra Civil por una fotografía tomada en Barcelona en 1936, en la portada del suplemento de *Blitzkrieg Commander IV* (Pendraken Miniatures, 2019), titulado *Libertad!* Además de Ginestà y del título llamativo, los colores y la estrella amarilla del signo de exclamación representan una ideología de izquierdas, lo que hace de la lucha por la libertad y contra el fascismo la narrativa global del juego.





Ilustración 2: Marina Ginestà en la portada de *Libertad!*, en comparación con la portada abstracta de *1936: guerra civil*.

31 Susanne Rohr: "'Genocide Pop'. The Holocaust as Media Event". En: Susanne Rohr/Sophia Komor (eds.): *The Holocaust, Art, and Taboo: On the Ethics and Aesthetics of Representation*. Heidelberg: Winter 2010, 153-176, 163.

1936: Guerra Civil, en comparación, tiene un título que nombra el acontecimiento histórico de forma neutral y utiliza una iconografía abstracta en su portada. Las dos flechas en los colores de las dos banderas forman un círculo interrumpido donde se ven los cabos deshilachados de los puntos de ruptura, pero ninguna parte evidente para recomponerlas. Esta imagen invita a interpretar la Guerra Civil dentro del marco del fenómeno general de las guerras civiles: traen consigo "rupturas […] 'totales', desde el plano socioeconómico al de la psicología, en el seno de una comunidad".[32] La caja no da ninguna pista simbólico-ideológica, pero la losa del trasfondo y el marco negro podrían ser interpretados en el contexto funerario. Aunque esta no es una lectura obligatoria, se puede afirmar que la portada no representa una situación alegre, sino que subraya lo trágico (siendo la *tragedia colectiva* una da las interpretaciones predilectas de la Guerra Civil).

En muchos casos, las descripciones breves en las cajas afirman esta visión de una *tragedia nacional*. Destacan, por ejemplo, la dimensión violenta de la guerra en el vocabulario, como lo hace *Cruzada y Revolución*: "sangrienta guerra civil", "combatieron sin piedad", "conflicto salvaje". La mayoría de los juegos opta, además, por el relato de *las dos Españas*, en el que un bando tiene que vencer al otro en una lucha de vida y muerte, sin alternativa: "A civil war has begun. Two factions vie for power. Only one will survive".[33] Esto se traduce también en las mecánicas y objetivos: que sepamos, no hay ningún juego cooperativo en el que evitar la Guerra Civil o llegar a un empate final sean objetivos posibles o, incluso, deseados (↔ *Prado Rubio, III.3*). También *Sombras de Guerra*, del que se podría esperar un acercamiento más original para ayudar a superar las problemáticas vinculadas a la memoria histórica, obliga a la toma de posición, perpetuando y glorificando la lucha ideológica por la nación, una lucha presentada como legítima desde las dos ópticas: "¿Nacionales o republicanos? ¡Tú decides la historia!" es uno de los eslóganes del juego. La equidistancia creada en

32 Aróstegui, "Traumas colectivos y memorias generacionales", 65.

33 Descripción en la plataforma Steam de *España 1936*, https://www.matrixgames.com/game/espana-1936.

el juego no solo apoya "la ideología de la reconciliación y del consenso", que en la transición fue pactada "para socializar una memoria del pasado reciente —la dictadura franquista y la guerra civil— voluntariamente despolitizada, basada en la equiparación moral de unos y otros actores históricos",[34] sino que sigue, además, la tendencia en la percepción popular internacional a romantizar la Guerra Civil como la "epic prequel to World War 2"[35] (↔ *Pfister, prefacio*; *Gonzalo Iglesia I.2*; *Rubio-Campillo I.3*).

2.2. Los componentes del juego como elementos persuasivos

Los componentes lúdicos también actúan como elementos narrativos y persuasivos. Hemos observado que varios elementos de la estetización se repiten en varios juegos. 1) Muchos juegos trabajan con los colores simbólicos y políticos de los dos bandos o ideologías centrales: el azul, para el campo franquista-fascista, y el rojo, para la República y los grupos de la izquierda. Así se combina un mecanismo crucial de los juegos —la diferenciación óptica de elementos opuestos, que permite también la rápida reagrupación de componentes que pertenecen a un jugador o a una etapa del juego, etc.— con el tema histórico. En el espectro de los colores visibles, el rojo y el azul forman los puntos extremos opuestos, que en el juego permiten la estricta separación de los *meeples*, cartones, plaquitas y también sitios en los mapas; la confusión es imposible. En la narrativa sobre la Guerra Civil, esto no solo repite los discursos históricos, sino que simboliza la escisión del colectivo nacional en dos bandos irreconciliablemente opuestos. 2) En la mayoría de los títulos se integra material documentario, sobre todo, fotografías. Como se pudo ver en el análisis de los paratextos, este material es importante para localizar el juego en un contexto histórico

---

34 Jaume Peris Balnes: "Hubo un tiempo no tan lejano… Relatos y estéticas de la memoria e ideología de la reconciliación en España". En: *452ºF. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada* 4 (2011), 35-55, 39, https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/10811/13585.

35 https://boardgamegeek.com/boardgame/9791/pasaran-spanish-civil-war.

concreto. Además, ayuda a crear "una atmósfera del pasado".[36] No obstante, moverse dentro del *independent realm of imagination* de la Guerra Civil significa que se repiten los *archivos discursivos*, o sea, los elementos consensuados del relato histórico (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). 3) Los juegos contienen un mapa de España ya alterado por la presencia de la Guerra Civil, lo que significa que la posición inicial de las piezas imita el inicio de la guerra o de una batalla específica. Aunque en algunos juegos es obligatorio para el jugador del bando rebelde jugar la carta de la insurrección para que comience la partida, la guerra es ineludible. La única manera de evitar que la Guerra Civil estalle es "dejar la caja cerrada". No conozco ningún juego que simule los antecedentes de la contienda y permita que España salga como Estado democrático evitando la Guerra Civil (↔ *Gonzalo Iglesia II.3*; *Prado Rubio III.3*). En los juegos de estrategia más amplios, como *Hearts of Iron IV*, las elecciones de 1936 tienen lugar como un evento no jugable. Van acompañadas de un mensaje que alude al estereotipo de la frágil república y la amenaza de una revolución de izquierdas a punto de iniciarse (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Esto ha sido una legitimación para los golpistas: prevenir una revolución comunista u anarquista. Al final de la Segunda Guerra Mundial, por este relato, la dictadura fue tolerada por las potencias democráticas. Un poco más tarde, en la partida de *Hearts of Iron* la Guerra Civil estalla inevitablemente y el juego obliga al jugador a elegir un bando, presentando a unos como "generales poderosos que han hecho un pronunciamiento" y a los otros, como "los leales, pero desorganizados defensores del gobierno". Ningún aspecto cuestiona seriamente la dimensión política y social del conflicto, pero esto se añade en parte en los *let's plays* o en los comentarios en los diferentes foros y chats (véase el párrafo 3).

---

36 Felix Zimmerman: "Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity". En: Marc Bonner (ed.): *Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34, 25.

El juego de mesa *Cruzada y Revolución* es uno de los *wargames* más populares a nivel estratégico sobre la Guerra Civil. Es muy detallado y está bien elaborado con respecto a la representación minuciosa de los aspectos políticos y militares de la contienda. A diferencia de otros juegos publicados por editoriales internacionales (y, muchas veces, sin participación de autores españoles), el libro de juego informa de que se evita el debate sobre los periodos de pre y postguerra. Una suerte de advertencia en las páginas dedicadas al contexto histórico dice: "No se entrará a analizar los orígenes y causas del conflicto. Ese aspecto que ha hecho correr ríos de tinta y, todavía hoy, genera tanta polémica en España, queda fuera de nuestros objetivos".[37] Es fácil evitarlo cuando el juego se centra solamente en los años de guerra como existieron por sí mismos, aislados de cualquier cohesión histórica. En general, en los juegos de este tipo el período contado termina con el final de la contienda militar. En el videojuego *1936*, de AGEOD, la línea de tiempo en el libro de juego concluye así: "1st April, 1939 Franco announces the end of the Spanish Civil War". Lo que se omite mencionar es que el final de la guerra civil española coincide con el comienzo de una dictadura de casi cuarenta años que ni siquiera finaliza después de la Segunda Guerra Mundial, cuando los otros países occidentales se orientan hacia la democracia.

En algunos juegos digitales, como en *Sombras de Guerra* o el mod *1936, España en llamas*, un epílogo en forma de *cut-scene*, construido a partir de material documental, cuenta algunas de las consecuencias, como, por ejemplo, la huida en masa al exilio francés. O, si ha ganado la república, se inventa un desfile triunfal republicano acompañado por las democracias occidentales. En los juegos de mesa, no encontramos epílogos de este tipo, aunque en algunos manuales o libros de juego sí que se alude a la postguerra y la dictadura. En *Cruzada y Revolución*, la *táctica antipolémica* lleva a dar rodeos, en vez de llamar a la dictadura franquista por su nombre:

37 *Cruzada y Revolución*, libro de juego, 55.

> After nearly three years of fighting, on April 1st 1939, General Franco issued the last communiqué of the war announcing the end of the conflict in victory for the Nationalists. Spain had suffered a great tragedy and would need many years to recover. In addition to the immense economic loss, the human toll was at least a half a million dead. Not all had died fighting on the battlefields; many died in rear áreas away from the front, where both sides used terror tactics and campaigns against their enemies.[38]

Hacer hincapié en "la gran tragedia" y en la violencia de la retaguardia sin mencionar a qué llevará la táctica político-militar franquista una vez finalizada la Guerra Civil es una omisión discutible en el marco de la divulgación de conocimientos sobre el momento histórico. Tanto el interés en representar el tema de la Guerra Civil en un juego como este y el afán por reconciliar las historias de ambos bandos, dejando de lado los aspectos más controversiales, se pueden explicar por el entorno familiar del autor: "Dedicado a mi abuelo David y a mi abuela Juana, que vivieron la Guerra Civil desde bandos opuestos. Ellos me contaron sus vivencias de aquellos años terribles, y siempre prefirieron recordar los hechos menos desagradables, sin mostrar nunca odio ni rencor".[39] No es sorprendente que la mecánica del juego favorezca la equidistancia entre los dos bandos.

Este es un hecho habitual en los juegos ambientados en la Guerra Civil. Normalmente se juega con los dos bandos enfrentándose y, por cuestiones de jugabilidad, este enfrentamiento tiene que ser balanceado (↔ *Gonzalo Iglesia I.2*; *Rubio-Campillo I.3*). En el contexto de la ficción sobre la guerra que se desarrolla en los juegos, esta característica aporta a la neutralidad y a la distancia ética y moral. Lo que desde la perspectiva de la venta o, quizás, desde un impulso personal es inteligible, no obstante, es problemático desde la perspectiva de la divulgación y el aprendizaje: se perpetúa un discurso tamizado y controlado por la despolitización en el ámbito no académico. *Cruzada y Revolución* no es un caso único. La mayoría de los juegos se vale

38 *Cruzada y Revolución*, versión inglesa del libro de juego, 3.
39 *Cruzada y Revolución*, libro de juego, 85.

de aquel discurso consensuado repitiendo la narrativa de la *tragedia colectiva* para evitar entrar en el análisis y debate doloroso por la culpabilidad y la perpetuación de viejos mitos y tesis. Lo que afirman Venegas y Jiménez para los videojuegos sirve también para muchos juegos de mesa: "No existen causas para la guerra: solo formas de hacerla y diferentes resultados. Esta huida de lo político a favor de lo estratégico, lo táctico y lo puramente militar concuerda con una de las características básicas de la representación del enfrentamiento en la cultura de masas".[40]

Sin embargo, los entresijos de la recreación lúdica de la Guerra Civil se muestran también en *Cruzada y Revolución*: el tablero es un mapa de España en proyección de Mercator, o sea, la perspectiva cartográfica que en Occidente es la perspectiva común y considerada *normal*. El juego aclara este hecho al poner las inscripciones, como el título o los nombres de las ciudades, encima de cada cajita en la misma dirección de lectura.



Ilustración 3: Tablero de *Cruzada y Revolución*.

40 Jiménez Alcázar/Venegas Ramos: "Entre la inexistencia y la sombra", 199.

Lo que llama la atención es que el juego asigna un sitio concreto en el tablero a cada uno de los dos jugadores/bandos: las *acciones nacionales* se juegan desde la esquina inferior derecha y las *acciones republicanas*, desde la esquina superior izquierda —lo que se aclara por la dirección de lectura, ya que las letras están boca abajo—. La posición del jugador *nacional*, por ende, es la perspectiva normalizada sobre el mapa de España. Sin opinar sobre actitudes ideológicos personales, lo que carecería de todo fundamento en el diseño global del juego, quiero hacer hincapié en cómo una decisión de diseño puede favorecer o naturalizar una cierta perspectiva y crear controversias. Por supuesto, se pueden encontrar argumentos que, por ejemplo, desde la jugabilidad, legitiman las posiciones, como el hecho de que la sublevación y, con ella, el comienzo de la partida nacional se organiza desde Marruecos. No obstante, con respecto a las *gameplay emotions*,[41] puede resultar desventajoso jugar con el mapa al revés y, con respecto a las *fiction emotions*, la posición republicana puede leerse como una posición *ilegítima* de dicho bando. Además, el hecho de que se habla de "nacionales" —aunque en el libro de juego el autor explica que se trata de una autodeterminación de los sublevados— intensifica en este momento el discurso de la apropiación problemática de la nación por los franquistas.

Este ejemplo de cómo una *simple decisión* de diseño podría llevar a interpretaciones controvertidas incluye ya el otro lado de la medalla: los jugadores como cocreadores de sentido. En el párrafo 3 vamos a discutir algunos ejemplos más de cómo los contenidos de los juegos circulan en los contextos dinámicos de las comunidades lúdicas y cómo son, más allá de las valoraciones y jerarquizaciones académicas, retomados, reinterpretados, consumidos y reintroducidos en el discurso sobre la Guerra Civil.

41 Fahlenbrach/Schröter ("Game Studies und Rezeptionsästhetik", 162-208) hacen hincapié en la diferenciación importante entre las *fiction emotions* y las *gameplay emotions*. Las primeras se refieren al mundo ficticio del juego y a sus personajes. Las últimas se generan en el proceso de jugar y se refieren a las habilidades y el éxito del jugador al manejar y controlar el juego.

2.3. Nuevas perspectivas o cómo jugar lo que viene después de una guerra civil

Desde la publicación exitosa de juegos como *This War of Mine*, *Valient Hearts: The Great War* o *Les Poilus*, está de moda mostrar otras perspectivas que parten de la experiencia de civiles o grupos guerrilleros y que rompen con la perspectiva militar habitual. Sin embargo, sigue siendo inusual tratar directamente el tema de la violación de los derechos humanos que marca muchos de los conflictos armados. Aún más si, a estos, como en el caso de la guerra civil española, les sigue una dictadura represiva en la que se establece el terror estatal para mantener el orden del régimen autoritario.

Señala Eugen Pfister que los juegos con trasfondo histórico tienden a fingir autenticidad imitando y simulando con diligencia los procesos militares, pero que, según la sensibilidad del tema, no simulan los auténticos trasfondos y consecuencias políticas y morales.[42] Los juegos analógicos y digitales están entre los artefactos culturales de divulgación de conocimientos más populares y, si los consideramos también cómo herramienta útil para la educación (cívica), no hay que omitir estos temas, sino incentivar la creación de formatos que faciliten procesos de apropiación y reflexión.

2.3.1. ¡Resistid! *Un juego de cartas sobre la guerrilla antifranquista*

El juego de mesa solitario *¡Resistid!* es un ejemplo interesante de cómo otros temas relacionados con la Guerra Civil entran en el ámbito de los juegos. Las luchas de guerrilla son un tema conocido y explorado en el mundo lúdico en general, pero *¡Resistid!* es el primer juego de mesa dedicado a la guerrilla antifranquista. Desde la perspectiva de los estudios de la memoria, se puede constatar que, mientras que el juego es una novedad, la guerrilla antifranquista es un lugar de memoria

42 Eugen Pfister: "Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen". En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263, 256.

por excelencia, privilegiado como tema en el cine y la literatura.[43] No sorprende, pues, que la recepción de la nueva temática sea positiva, aunque algunos comentaristas se hayan asombrado de que los creadores no fueran españoles por ser tan particular el tema.

El título *¡Resistid!* alude directamente a la tarea principal del juego, y el subtítulo "Un juego sobre los maquis españoles y su lucha contra Franco" lo sitúa en un contexto histórico concreto. En el juego se emprenden misiones cada vez más difíciles que consisten en acciones de sabotaje y neutralización de enemigos. Los maquis pueden actuar a escondidas o revelándose. En el modo revelado, son más efectivos, pero también descartados después de la acción, lo que aumenta el peligro de resistir abiertamente.

Algunas entrevistas con jugadores no familiarizados con el contexto histórico explicaron que la caja invita a una aventura en el monte y a seguir a los partisanos en su lucha contra el enemigo. El libro de reglamento solo contiene una introducción que traza a grandes e imprecisos rasgos el momento histórico, conectando con la estética de la aventura al utilizar un tono heroico en la descripción. El párrafo "Resumen del juego" hace hincapié en la dificultad y la valentía necesaria para la lucha de los maquis y contiene la ideología global del juego, que ya se vislumbra con el primer vistazo a los paratextos. (El tema, según Paul Booth, es una fuente importante para descifrar la ideología de un juego).

Llama la atención que el juego deje en manos del jugador decidir sobre cuándo terminar una partida y hasta dónde llegar: "¿Te conformarás con eliminar algún objetivo clave o resistirás hasta el final para liberar a España de la opresión?".[44] Esta opción simula las diferentes posiciones que se pueden asumir: es igual de lícito y un compromiso honorable solo apoyar las acciones militantes durante un cierto

---

43 Véanse, entre otros, Pere Joan i Tous/Cornelia Ruhe (eds.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*. Boston/Leiden: Brill/Rodopi 2017; Marie-Claude Chaput/Canela Llecha Llop/Odette Martinez-Maler (eds.): *Escrituras de la resistencia armada al franquismo*. Paris: Presses Universitaires de Paris Nanterre 2017.

44 *¡Resistid!*, reglamento, 3.



Ilustración 4: Caja de *¡Resistid!* (imagen: DK).

periodo de tiempo y no llegar al extremo y arriesgar de perder la vida. Esta narración alternativa al sacrificio absoluto puede cuestionar y desmitificar la idea que una causa política o ideológica vale más que la vida de un individuo.

Se sigue la lógica convencional de los colores políticos y las cartas de figuras utilizan las estrategias conocidas de una gran parte de ficciones sobre la Guerra Civil y la dictadura. Representan a los franquistas como una masa anónima de enemigos, sin rasgos individuales. Son tipos como "ingeniero", "militar", "guardia" o "espión" (infiltrados en las líneas de los maquis), mientras que los maquis tienen nombre y representan individuos con rasgos y habilidades individuales. El único franquista con nombre es Francisco Franco, quien, sin embargo, no figura como personaje en el juego, sino solamente como enemigo abstracto (↔ *Achmüller* et al. *II.4*). Esta manera de crear una oposición entre amigo y enemigo, entre un *nosotros* (los buenos) y un *ellos* (los malos), resulta problemático porque mete a los jugadores en la posición moral e irreflexiva de la guerrilla como superior, sin elaborar un entendimiento histórico o político. Se trata, una vez más, de movilizar la memoria afectiva, lo que se intensifica con la ayuda de la estética del cómic. Esta permite, por un lado, tomar distancia frente a un

tema de alta sensibilidad y, por el otro, identificarse con los personajes antropomórficos.

En resumen, mientras que la novedad del tema del juego señala una ruptura con las producciones hasta entonces dominantes en el mercado, lo que es loable, el diseño queda dentro de las pautas convencionales, conllevando, entre otras, la mitificación y la despolitización.

2.3.2. *¿La dictadura en un juego?* Memoria oculta *como modelo de un* serious game *para aprender sobre las violaciones de los derechos humanos*

¿Cómo tratar las memorias traumáticas en un juego? ¿Cómo aprender jugando lo que no era un juego, sino la realidad cruel de una dictadura? El juego *Memoria oculta*, una colaboración del Goethe-Institut Chile, el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos y la editorial Fractal Juegos, muestra cómo tales aspectos pueden ser tratados de forma lúdica en un *serious game. Memoria oculta* no se basa en la dictadura franquista, sino en la última dictadura chilena, pero el modelo seguramente valdría también para aprender sobre otras memorias traumáticas, como la de la dictadura franquista, si se adaptara para este contexto histórico específico.

Memoria oculta es un juego cooperativo para tres equipos con un máximo de cuatro integrantes, para que el debate que fomenta sea manejable. El juego se define como "una invitación a escuchar sobre las violaciones a los Derechos Humanos cometidas por el Estado de Chile entre 1973 y 1990. A conocer Santiago a través de sus recuerdos, reflexionar a través de sus voces e historia". Para lograr eso, los jugadores "part[en] juntos en búsqueda de los recuerdos e historias ocultas que están ligados a diferentes lugares de Santiago".[45] Eso significa que, mediante mecánicas muy simples —lances del dado de tres

45 Presentación del juego en la página web de la editorial: https://www.fractaljuegos.com/memoria-oculta.

colores y desplazamientos correspondientes del peón—, avanzan por el tablero, que es un mapa de Santiago de Chile:

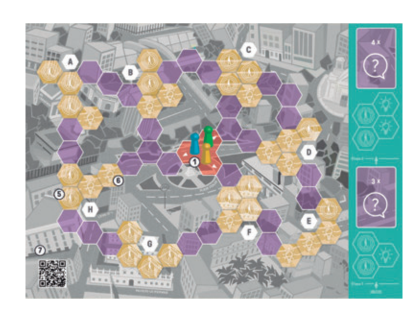




Ilustración 5: Tablero de *Memoria oculta*, la ciudad de Santiago de Chile y los desafíos.

A partir de diferentes desafíos, los jugadores son confrontados con la realidad de la dictadura: en "Recuerdo" (casilla amarilla con persona), "los equipos escucharán un Recuerdo y luego discutirán en relación al contenido de este"; en "Concepto" (casilla amarilla con bombilla), "los equipos tienen 1 minuto para deducir el Concepto ubicado en el reverso de la loseta", y, en "Trivia" (casilla morada), "el equipo participante debe responder correctamente una pregunta de alternativas".[46] Todos los ejercicios son ideados para fomentar la discusión y la reflexión crítica. Ganar en este juego es "resignificar la ciudad por completo",[47] lo que supone que se recupera el número de recuerdos necesario para llenar la barra a la derecha y, así, revelar las historias detrás de las fachadas.

Es muy innovadora la idea de descubrir las memorias detrás de la superficie de la ciudad que ha vuelto a una normalidad cotidiana, es decir, en sus fachadas actuales ya no muestra la cara fea de la dictadura pasada. El diseño del mapa hace hincapié en cómo la memoria se adhiere a los lugares y cómo un simple recorrido por la ciudad puede transformarse en un camino de la memoria. Vincular lo más cotidiano —la ciudad en la que vivimos— con lo difícilmente digerible de

46 *Memoria oculta*, manual, 6-8.
47 *Memoria oculta*, manual, 8.

nuestra historia puede llevar a un conocimiento profundo, tanto en el sentido del saber como en el del sentir.

3. Dinámicas comunicativas

Poco importa el medio para que los temas históricos conflictivos traigan consigo debates entre los consumidores. En eso, las plataformas digitales y las redes sociales, como infraestructuras críticas que permiten que se comparta la memoria cultural de forma global,[48] juegan un papel importante. Para Stephanie de Smale,

> Games, as a global phenomenon, have given rise to digital popular cultures with individuals recording and sharing their views on the content of the games they play, and creating a global network of individuals connected through a shared interest in popular culture. Content is not only produced by ordinary users, but also by celebrities within the gaming community, who record and publish their own gameplay. As the popularity of historical war games increases, so does the usergenerated content associated with past wars.[49]

La autora crea la noción de *ludic memory networks* para llamar la atención sobre la importancia del juego y la interacción lúdica para hacer memoria. El análisis de estos contextos puede informar sobre la percepción del pasado en las sociedades actuales, ya que, tanto como los juegos mismos, los comentarios y el contenido generado por los usuarios expresan las actitudes frente al tema histórico. Las dinámicas comunicativas permiten la apropiación de la memoria, su reinterpretación e, incluso, su repolitización.

En los capítulos anteriores mostramos que la mayoría de los juegos comienza con España ya en guerra, dejando de lado los vaivenes del final de la Segunda República. Hay jugadores, como confirma una

48 Stephanie de Smale: *Ludic Memory Networks.* Tesis doctoral, Universiteit Utrecht 2019, 1.

49 De Smale, *Ludic Memory Networks*, 1.

entrada en el foro del juego *Cruzada y Revolución* en BoardGame-Geek, que preguntan por "An earlier starting-date?": "I do not want to fault C&R for not being what it seeks to be when the more narrow focus presents such an intriguing perspective on this conflict. Yet C&R and a little topical reading has awakened my interest in a portrayal with a wider political and chronological scope".[50] En este caso, los conocimientos sobre la Guerra Civil, adquiridos en las partidas de *Cruzada y Revolución*, han despertado el interés activo en toda la época y los eventos históricos vinculados a esta, lo que confirma que los juegos pueden favorecer el aprendizaje colateral o externo (↔ *Marti I.1*; *Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*). La respuesta viene del creador mismo, David Gómez Relloso, quien argumenta que "the main problem is that if the coup is successful, there is no war, and the same happens if it is crushed. A pre-war game should offer playable results and be fun at the same time. I hope that the designers who face this preliminary stage of the war will be successful and offer us some great games".[51] Esta argumentación, que convence dentro del marco de la producción de los *wargames* tradicionales, podría ser cuestionada desde el punto de vista de los estudios de la memoria: sería deseable divulgar los orígenes de la guerra en un juego para reorganizar el relato popular y, a menudo, episódico sobre la Guerra Civil. Gómez Relloso hace hincapié en las dificultades de un juego semejante, a las que podemos añadir el proceso de repolitización que probablemente entrañaría un juego ambientado en la Segunda República.

Otro canal importante para las interacciones externas al juego es YouTube. A diferencia del foro de BoardGameGeek, es una plataforma para cualquier tipo de contenido audiovisual. En este sitio web encontramos reseñas, *let's plays*, *streamings* y otros contenidos relacionados con el mundo de los juegos (hay también una categoría reservada a los juegos digitales, YouTube Gaming). Las interacciones se

50 Charles F.: "An Earlier Starting Date". En: *BoardGameGeek* [Crusade and Revolution: The Spanish Civil War, 1936-1939 Forums/General], https://boardgamegeek.com/thread/2887083/earlier-starting-date.

51 David Gómez Rellosos: "An Earlier Starting Date".

ven en diferentes niveles, entre otros, en los comentarios, que pueden influenciar en lo que se programa: A petición de un espectador de su canal de YouTube, el usuario TheJavy360 juega un partido de *Hearts Of Iron IV* con la España franquista. Admite en la introducción al nuevo video que en el canal "casi nunca jugamos nada con esta gente" y que se dejaba convencer porque, en vez de boicotear el partido con la España franquista, lo ve como una posibilidad de acercarse a esta época desde diferentes perspectivas. Por eso, sigue los mismos principios que cuando juega con el mismo contenido descargable (DLC, *downloadable content*) para meterse en el bando republicano. Durante el partido grabado no toma posición, pero deja clara su actitud frente a la España franquista en la portada del vídeo, en la que aparece una versión de la bandera que, en el lugar del águila, muestra un pollo asado. Esto provoca un debate en los comentarios: a la queja del usuario 27Pitetan: "Qué mal gusto poniendo un pollo asado en la bandera más chula de España", TheJavy360 responde: "Peor gusto es sufrir una dictadura durante 40 años".[52] El chiste del pollo asado es una manera de jugar con la iconografía, expresando de forma lúdica su desacuerdo con los hechos y símbolos históricos y su perpetuación en la actualidad. Sin embargo, la ofensa visual pueril puede leerse como falta de madurez del discurso sobre el franquismo, algo que podría enseñar una divulgación seria.

En otra ocasión, el mismo usuario discute con su público sobre el aprendizaje informal que posibilitan los juegos y, sobre todo, la grabación comentada de la partida. Los participantes intercambian información histórica, ofrecen correcciones de datos dados en el vídeo y abren así un debate crítico y reflexivo sobre el tema. Este es otro índice de que el aprendizaje lateral es un factor que no se debe ignorar en las dinámicas comunicativas de los juegos.[53]

52 "Hearts Of Iron IV. España franquista #1". En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=BH3nFmcjMaQ.

53 "Hearts of Iron IV. LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA. REPÚBLICA #1. Introducción". En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=TyAE5KP-OdA.

La plataforma es también el escenario de debates más importantes: los comentarios a un partido grabado del juego *¡Resistid!* dan cuenta de cómo se evalúa la integración y pertinencia de ciertos temas en los juegos. El de un usuario que pide que la "[p]olítica, sa[que] [s]us sucias manos de los juegos de mesa" es puesto en tela de juicio por otro comentario que evoca de forma irónica el debate por la pertinencia del mismo: "War games, juegos de esclavos, etc.: qué maravilla 🥰🥰 Juego sobre resistencia antifascista: política, saca tus sucias manos de los juegos de mesa 🤭🤭😠".[54] El debate se desarrolla en lo siguiente sobre el tema de la educación en los juegos. El comentarista inicial se explica desde la perspectiva del peligro de una toma de posición ideológica unilateral que el juego sí favorece en todos sus aspectos. El tema del juego, en otra ocasión, invita también a que se discutan las mecánicas en relación con los hechos históricos. La peculiar opción de decidir cuándo terminar una partida también puede ser interpretada de forma crítica: "Como nota negativa, no me gusta cómo se termina la partida. Que lo decido yo? Comparar puntos? Un reto final del estilo del Viernes le hubiera sentado mejor, tendría un clímax. Que pierdo? Bueno, eso sí sería temático y bien atado a la realidad [*sic*]".[55]

En el diseño de la mayoría de los juegos, la lucha entre los dos bandos es crucial y la equidistancia, usual. Las interacciones en las plataformas y redes contienen muchos ejemplos de cómo se perpetúa de forma irreflexiva el mito de *las dos Españas*, o sea, del conflicto entre las dos ideologías principales. En *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* —como en la mayoría de los juegos—, la lógica del juego obliga a los jugadores a que intenten ganar con el ejército seleccionado:

> Sin embargo, existen formas de resistencia [a esta lógica]: Hay jugadores que se oponen a esa pauta que pide la identificación con el bando seleccionado. En el "forocomunista.com" se lee por ejemplo:

54 Varios comentarios a "Partida a ¡Resistid! Juego de Mesa en Solitario | Cómo Jugar | Camino del Héroe #77" de La Mesa de Dam 2. En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=ZykFlHWyXto.

55 Comentario de Jon Barbería Aramburu al video "¡Resistid!" de Julius Fairfax. En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=CX0rL2Kchww.

> igitaiaetamailua: A veces me elegia el bando nacional y jugaba mal para verles ser masacrados jajaja… pequeños placeres de la vida.
>
> La idea de jugar con el otro bando para que este no solo pierda, sino que sea 'masacrado' muestra, por un lado, las posibilidades que ofrece el videojuego con respecto a la interacción (también en la producción de las ficciones de la memoria sobre la Guerra Civil) y revela, por el otro lado, cómo se han internalizado las concepciones estereotípicas de los dos bandos y de qué manera se ven reintegradas en los discursos actuales.[56]

Llama la atención en las interacciones vinculadas con el tema de la memoria histórica que se trasluce la memoria afectiva, paradigma predilecto de las representaciones culturales para la recuperación del pasado. La intervención dialógica del mundo académico en la industria del juego podría dar soluciones para que una conciencia histórico-política resurja también en este medio.

4. Conclusión

Los juegos ambientados en la guerra civil española forman parte de la representación diversa de ese momento histórico en los medios narrativos y pueden interferir en el relato de la memoria, fragmentando discursos oficiales y públicos.[57] Los diferentes ejemplos han ilustrado cómo los juegos generan y favorecen ciertas visiones de la Guerra Civil, que también pueden dar cuenta de cómo es percibida en la opinión pública. Se observa que los juegos pueden llevar tanto a la perpetuación de mitos sobre la Guerra Civil y el franquismo como incentivar a la reflexión crítica y el debate abierto, diversificando las interpretaciones del pasado. Además, los juegos pueden individualizar el aprendizaje a partir de la participación activa de los consumidores, los

---

56 Kuschel, "¿Nacionales o Republicanos?", 91.

57 Claus Leggewie: "Zur Einleitung: von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns". En: Erik Meyer (ed.): *Erinnerungskultur 2.0*. Frankfurt am Main/New York: Campus-Verlag 2009, 9-28, 22.

cuales, transformándose también en productores, fomentan la divulgación de las memorias privadas y no-oficiales en el espacio público.[58] Es nuestro deber, desde el ámbito académico, fomentar y acompañar la creación de juegos aptos para un aprendizaje crítico-reflexivo del pasado.

5. Referencias

Aróstegui, Julio: "Traumas colectivos y memorias generacionales: el caso de la guerra civil". En: Julio Aróstegui/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006, 57-94, 70.

Balnes, Jaume Peris: "Hubo un tiempo no tan lejano… Relatos y estéticas de la memoria e ideología de la reconciliación en España". En: *452ºF. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada* 4 (2011), 35-55, 39, https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/10811/13585.

Becerra Mayor, David: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.

Booth, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury Academic 2021, E-Pub.

Chaput, Marie-Claude/Llecha Llop, Canela/Martinez-Maler, Odette (eds.): *Escrituras de la resistencia armada al franquismo*. Paris: Presses Universitaires de Paris Nanterre 2017.

Granata, Gladys: "La memoria actual de la guerra civil española". En: *Boletín GEC* 20 (2016), 36-51, 45, https://revistas.uncu.edu.ar/ojs/index.php/boletingec/article/view/1053.

De Smale, Stephanie: *Ludic Memory Networks*. Tesis doctoral, Universiteit Utrecht 2019.

Elorriaga Larraz, Fernando: "La Guerra Civil en la última ficción narrativa española". En: *Studia Historica. Historia contemporánea* 32 (2014), 345-356.

58 Leggewie, "Zur Einleitung", 22.

Fahlenbrach, Kathrin/Schröter, Felix: "Game Studies und Rezeptionsästhetik". En: Jan-Noël Thon/Klaus Sachs-Hombach (eds.): *Game Studies*. Köln: Herbert von Halem 2015, 162-208.

Genette, Gérard: *Umbrales*. Madrid: Siglo XXI 2007.

Hernández, Biviana O.: "Revisitando algunas claves de la novela histórica del siglo xx". En: *Acta Literaria* 41 (2010), 101-116, https://dx.doi.org/10.4067/S0717-68482010000200007.

Joan i Tous, Pere/Ruhe, Cornelia (eds.): *La memoria cinematográfica de la guerrilla antifranquista*. Boston/Leiden: Brill/Rodopi 2017.

Jørgensen, Kristine: "Understanding War Game Experiences: Applying Multiple Player Perspectives to Game Analysis". En: Holger Pötzsch/Philip Hammond (eds.): *War Games. Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic 2019, 73-88.

Jünke, Claudia: *Erinnerung, Mythos, Medialität: der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2012.

Kirkpatrick, Graeme: *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester: Manchester University Press 2017.

Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska (eds.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse*. Berlin: De Gruyter 2013.

Kuschel, Daniela: "Conceptions of War in Three Different Board Games: *Risk*, *Cruzada y Revolución* and *This War of Mine*". En: Jan Heinemann *et al*. (eds.): *EuroWarGames*, en prensa.

— "'¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la Historia!—' El mito de 'las dos Españas' en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)". En: *Memoria y Narración. Revista de Estudios sobre el Pasado Conflictivo de Sociedades y Culturas Contemporáneas* 2 (2021), 85-94, https://doi.org/10.5617/myn.8664.

— *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop: Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019.

Leggewie, Claus: "Zur Einleitung: von der Visualisierung zur Virtualisierung des Erinnerns". En: Erik Meyer (ed.): *Erinnerungskultur 2.0*. Frankfurt am Main/New York: Campus-Verlag 2009, 9-28.

Maillard, Antoine: "Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo". En: *Essais* 15 (2019), https://doi.org/10.4000/essais.1593.

Pfister, Eugen: "Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen". En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263.

Rohr, Susanne: "'Genocide Pop'. The Holocaust as Media Event". En: Susanne Rohr/Sophia Komor (eds.): *The Holocaust, Art, and Taboo: On the Ethics and Aesthetics of Representation*. Heidelberg: Winter 2010, 153-176.

Salen, Katie/Zimmerman, Eric: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press 2010.

Schut, Kevin: "Strategic Simulations and Our Past". En: *Games and Culture* 2.3 (2007), 213-235, https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412007306202.

Venegas Ramos, Alberto: "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego". En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.

Wake Paul, "Token Gestures: Towards a Theorie of Immersion in Analogue Games". En: *Analog Game Studies* III.1 (2019).

White, Hayden V.: *Figural Realism: Studies in the Mimesis Effect*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1999.

Zimmerman, Felix: "Historical Digital Games as Experiences. How Atmospheres of the Past satisfy Needs of Autenticity". En: Marc Bonner (ed.): *Game. World. Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing 2021, 19-34, 25.

II. Jugar, narrar e interpretar la guerra civil: estudios de contenido

Entre la inexistencia y la sombra: la construcción de la Guerra Civil en el videojuego

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Alberto Venegas Ramos
Universidad de Murcia

Resumen:
La guerra civil española no existe para la cultura visual digital en general y el videojuego en particular. Las limitadas ocasiones en las que ha tomado presencia en el medio contrastan notablemente con la recurrencia de este momento histórico en otros canales de expresión cultural como la literatura, el cine o el cómic. Ante esta situación, cabe preguntarse dos cuestiones: la primera es el porqué de esta inexistencia y la segunda es el cómo se ha construido la Guerra Civil en el videojuego en las pocas ocasiones en las que se ha seleccionado como escenario o tema para un objeto digital. A través del estudio de estos títulos y su contextualización en la literatura acerca del recuerdo mediático de este momento histórico en la sociedad contemporánea, trataremos de ofrecer las respuestas adecuadas a esta cuestión.

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_005

Memoria, cultura visual digital, videojuegos, producciones españolas e internacionales.

1. Introducción

El hecho histórico de la guerra civil española en el videojuego se encuentra muy poco representado; de hecho, es prácticamente inexistente si lo comparamos con otros medios audiovisuales como el cine o la televisión, más aún si la comparación la realizamos con la literatura. En las contadas ocasiones en las que ha aparecido en el medio videolúdico, su representación se ha asemejado a una sombra difusa y deformada del traumático evento. Este fenómeno nos permitirá analizar los diferentes porqués que se desprenden de ella, tanto la razón de esta inexistencia como de su conformación como sombra del evento en España y en el escenario internacional. Para ofrecer las respuestas adecuadas a estas cuestiones, acudiremos a distintos métodos: la crítica de las fuentes directas, los videojuegos ambientados en la guerra civil española y las distintas entrevistas y manifestaciones de sus creadores, así como la lectura de literatura especializada sobre los diferentes temas que se entrecruzan en nuestro estudio. Todo ello lo abordamos con la intención de ofrecer una respuesta a una cuestión clave y muy poco explorada: ¿cómo se recuerda la guerra civil española en la cultura visual digital y, más concretamente, en el videojuego?

Para ofrecer un contexto lo más completo posible, comenzaremos aportando una serie de claves generales sobre el uso y la representación de la Guerra Civil en la ficción,[1] para pasar más tarde a un estudio

1 Julio Aróstegui Sánchez/François Godicheau (eds.): *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2006; Antonio Gómez López-Quiñones: *La guerra persistente: memoria, violencia y utopía: representaciones contemporáneas de la guerra civil española*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006; Santos Juliá (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus/ Fundación Pablo Iglesias 2006; Vicente Sánchez-Biosca: *Cine y guerra civil española: del mito a la memoria*. Madrid: Alianza 2006; Jesús Izquierdo Martín/ Pablo Sánchez León: *La guerra que nos han contado: 1936 y nosotros*. Madrid:

más concreto en el que emplearemos tres vías diferentes: en primer lugar, observaremos las fuentes seleccionadas por los desarrolladores de los videojuegos y el uso que se han hecho de ellas. A continuación, analizaremos los cambios y transformación que hicieron con el fin de adaptar esa iconografía e información audiovisual al medio digital del videojuego y, por último, consideraremos cómo gestionaron esos mismos diseñadores los modelos preexistentes por el imaginario colectivo de cómo fue y qué se podía ver en los acontecimientos de 1936 y aplicarlos al videojuego. Por lo tanto, hay que considerar que la imagen, con mayor o menor veracidad, es básica para comprender cómo ve, o desea ver, el usuario el campo de batalla española en ese trágico contexto histórico. El primer camino nos servirá para dilucidar si los videojuegos acerca de la guerra civil española buscan sus temas y contenidos entre las fuentes primarias y secundarias o, en cambio, lo hacen en producciones de carácter mediático, en aquello que hemos denominado *memoria estética*. Esta cuestión nos valdrá para determinar si estas obras construyen el pasado desde un sentido benjaminiano, es decir, recuperan un pasado perdido u olvidado, o, por el contrario, reconstruyen un pasado ya conocido y presente ya en los medios de masas. Para trazar esta vía, nos serviremos del análisis directo de casos de estudio concretos y de obras acerca de la memoria y la representación del conflicto en dichos medios.[2]

Alianza 2014; David Becerra Mayor: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015; Michael Richards: *Historias para después de una guerra*. Madrid: Pasado & Presente 2015; Matilde Eiroa San Francisco (ed.): *Historia y memoria en Red: un nuevo reto para la historiografía*. Madrid: Síntesis 2018. Todas las capturas de los videojuegos de este trabajo son propias, y algunas más se pueden ver en la galería de https://www.historiayvideojuegos.com.

2 Juliá, *Memoria de la guerra y del franquismo*; Aróstegui/Godicheau, *Guerra Civil*; Ulrich Winter: *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo: representaciones literarias y visuales*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006; Gómez López-Quiñones, *La guerra persistente*; Becerra Mayor, *La Guerra Civil como moda literaria*; Pablo Sánchez León/Jesús Izquierdo Martín: *La guerra que nos han contado y la que no. Memoria e historia de 1936 para el siglo XXI*. Madrid: Postmetropolis 2017; Michel Matly: *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid: Cátedra 2018; Jorge Nieto Ferrando: *La memoria cinematográfica de la guerra civil*

Una vez hayamos establecido las fuentes sobre las que se han construido las diferentes propuestas relacionadas con el conflicto civil español, pasaremos a examinar cómo han sido transformadas como consecuencia de su *puesta en videojuego*, es decir, cómo se han adaptado dichos contenidos a patrones de diseño, objetivos, reglas y, especialmente, mecánicas. Para examinar este proceso, acudiremos de nuevo al análisis directo de los casos de estudio junto a la bibliografía especializada acerca del videojuego, los *game studies*.[3]

Por último, analizaremos la visualidad, la gestión de los imaginarios visuales, empleada por los responsables de las obras, prestando especial interés a las relaciones que se establecen con el resto de las visualidades encontradas en otros productos mediáticos anteriores. Consideramos esta vía de especial importancia, ya que una de las principales características del videojuego es, además de su interactividad, su puesta en imágenes digitales del pasado. Por ello se pondrá una especial atención a las formas que adquieran estas representaciones gráficas y las características visuales que presenten. Para poder examinarlo de una forma completa y exhaustiva, estudiaremos los casos de estudio y los situaremos en un doble contexto: el propio medio del videojuego y la

española (1939-1982). Valencia: Universidad de Valencia 2008; Sánchez-Biosca, *Cine y guerra civil española*.

3 Jesper Juul: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press 2005; Óliver Pérez Latorre: *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes 2012; Andrew J. Salvati/Jonathan M. Bullinger: "Selective Authenticity and the Playable Past". En: Matthew W. Kapell/Elliott B.R. Andrew (eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury 2013, 153-167; Miguel Sicart: *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press 2014; Adam Chapman: *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge 2016; Víctor Navarro Remesal: *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila 2016; Alberto Venegas Ramos: *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

relación de este con otros medios digitales contemporáneos a través de su imbricación en las fuentes secundarias seleccionadas.[4]

Como conclusión, elaboraremos unas reflexiones finales acerca del deber de memoria y la intencionalidad del recuerdo del conflicto asociada a cada una de las formas en las que el videojuego representa y usa el pasado del enfrentamiento civil español a través del análisis directo de las obras seleccionadas, las conclusiones obtenidas en cada uno de los tres apartados y una selección de fuentes secundarias acerca del recuerdo de la guerra y la relevancia de la memoria en nuestro presente.

2. El recuerdo literario y visual de la guerra civil española

La Guerra Civil, en la cultura de masas contemporánea, se presenta bajo los rasgos de la memoria mediática contemporánea, postmoderna. De acuerdo con Jameson, "el modo más seguro de comprender el concepto de lo postmoderno es considerarlo como un intento de pensar históricamente el presente en una época que ha olvidado cómo se piensa históricamente".[5] Buena parte de la producción tanto literaria como cinematográfica ha olvidado el pensar histórico como forma de representación para hacerlo desde una óptica ligada a la memoria individual y a la memoria estética (↔ *Marti II.2*). De acuerdo con la

4 José Enrique Monterde/Marta Selva/Anna Sola (eds.): *La representación cinematográfica de la historia*. Madrid: Akal 2001; Lev Manovich: *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós 2006; Raphael Samuel: *Teatros de la memoria*. Valencia: Universidad de Valencia 2009; Manuel Castells: *Comunicación y poder*. Barcelona: Alianza 2009; José Luis Brea: *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal 2010; Gilles Lipovetsky/Jean Serroy: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama 2015; Israel Márquez: *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama 2015; Juan Martín Prada: *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal 2018; Sergio Martínez Luna: *Cultura visual: la pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2019.

5 Frederic Jameson: *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta 2020, 9.

primera, la memoria individual, David Becerra establece, tras estudiar más de cien novelas, que

> la liquidación de la historicidad es el denominador común de las novelas que sobre la Guerra Civil se escriben y publican en la actualidad. Este proceso se lleva a cabo por medio de una reconstrucción de la Historia en que las *contradicciones radicales* del momento histórico que retratan se desplazan a favor de una lectura donde lo individual y lo humano ocupan la centralidad del discurso en detrimento de lo político y social.[6]

Es una situación que se repite en el cine, como establece Sánchez-Biosca para la producción cinematográfica española sobre la Guerra Civil producida y estrenada durante la década de 1980 y parte de 1990, la cual acude a lo que él denomina "paisajes de la memoria". Esta escena, de acuerdo con el teórico del cine, la conformaron directores que vivieron su infancia durante la contienda y que mediatizaron su representación de la guerra por sus recuerdos y sensaciones del pasado.[7]

Esta recurrencia a la memoria y la experiencia individual como fuente y motor de los acontecimientos del pasado convive con la otra forma de representarlos condicionada por los atractivos del diseño y la lógica cultural de la postmodernidad. Sánchez-Biosca es claro a este respecto cuando describe la película *Libertarias* (Vicente Aranda, 1996) en los siguientes términos:

> Si antes nos referíamos a un envoltorio memorístico que se codificaba en unos rasgos formales, fotográficos [los "paisajes de la memoria"], aquí [en referencia a la película *Libertarias*] nos hallamos de pleno en el dominio del diseño, en el que las formas de una postmodernidad que se quiere ahistórica pueden, sin enrojecer, verterse sobre el pasado y saquearlo dejando de él tan solo el espejismo de lo que hoy nos atrae.[8]

---

6 Becerra Mayor, *La Guerra Civil como moda literaria*, 72.
7 Sánchez-Biosca, *Cine y guerra civil española*, 278.
8 Sánchez-Biosca, *Cine y guerra civil española*, 296–297.

El pasado se convierte entonces, bajo este imperativo, en un repositorio temático y estético para adornar propuestas novelísticas o cinematográficas que pueden versar sobre un tema concreto, el feminismo de *Libertarias*, o sobre ninguno, convirtiéndose el espectáculo en un fin en sí mismo, rasgo característico de la cultura visual digital contemporánea. Gómez López-Quiñones va un paso más allá y afirma que buena parte de la producción cultural sobre la guerra civil española se metaboliza como un objeto de consumo[9] y su éxito, al menos durante las décadas de 1990 y los 2000, se debe a su rentabilidad.[10] Aguilar Fernández es de la misma opinión, aunque con un matiz. Para ella, el cine más popular sobre la Guerra Civil, ejemplarizado en la cinta *La vaquilla* (García Berlanga, 1985), apuesta por la ligereza y el reparto de culpas entre sublevados y republicanos.[11] Sin duda, estas son las formas más características del recuerdo del conflicto en el medio del videojuego, ya que la búsqueda de la rentabilidad y de la máxima audiencia posible obliga a esconder cualquier consideración política, social o ideológica y a saquear la historia para conformar obras atractivas, divertidas y rentables. Además, son advertencias que podemos observar en alguno de los *mods* analizados, como *1936, España en llamas*, generado con el motor de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough*, donde leemos en la introducción los siguientes ítems:

> IMPORTANTE:
> - No se permitirán insultos ni faltas de respeto.
> - En *1936, España en llamas MOHAA* no usamos la política para inclinar la jugabilidad por ningún bando.
> - El respeto a la memoria histórica por ambos bandos es máximo, unánime e incondicional.
> - Respeta a tus compañeros sean del bando que sean.
> - Recuerda que esto es un juego. (Nosotros hacemos hincapié en este aspecto, por cuanto consideramos que un videojuego deja de ser un

9 Gómez López-Quiñones, *La guerra persistente*, 14.
10 Gómez López-Quiñones, *La guerra persistente*, 14-15.
11 Paloma Aguilar Fernández: "La evocación de la guerra y del Franquismo en la política, la cultura y la sociedad españolas". En: Juliá (ed.), *Memoria de la guerra y del franquismo*, 279-318, 289.



Ilustración 1: Captura de la pantalla de inicio de *1936, España en llamas*. *Mod* de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough*.

simple entretenimiento para convertirse en un contenido de expresión cultural).

- Tenemos mail y Facebook para atender tus preguntas, críticas constructivas o aportaciones.

Si aceptas las condiciones entrarás a jugar, si no saldrás al escritorio. Esto es gratis y no es obligatorio. (Y esto sí que es una clave definitoria de lo que realmente es un *mod*).

En conclusión, todos los rasgos aludidos con anterioridad deben sumarse a los característicos de la representación del pasado en la cultura visual digital.

3. El pasado en la cultura visual digital

La representación de la historia en la imagen interactiva de los nuevos medios se basa en un proceso de imitación del pasado mediático presente en las pantallas que muestra siempre aquello que ya se ha enseñado. El pasado mediático se conforma como una remediación

incesante de la memoria estética[12] que logra mantener con vida una versión en bucle de un pasado que nunca existió y que tan solo observamos en las pantallas. La viabilidad de este pasado mediático se sostiene por su demanda y su rentabilidad, causa y, a la vez, consecuencia de su existencia, como apuntamos en el apartado anterior en referencia al cine y la novela sobre la Guerra Civil. Esta remediación, de acuerdo con los teóricos Jay David Bolter y Richard Grusin, se compone de dos elementos clave: la inmediatez y la hipermediación.[13]

Estos dos conceptos nos ofrecen las claves para entender la remediación como una forma de reproducción de contenidos que se lleva a cabo en los diferentes medios: las fuentes para los videojuegos de la Guerra Civil no serán otras que las películas y novelas más populares ambientadas en el conflicto. Y es que, cuando observamos las características de la imagen interactiva en la mayoría de estos objetos digitales, podemos comprobar que sus referentes ya existen en medios precedentes, pero que, sin embargo, ahora han adquirido una originalidad nueva gracias a las capacidades otorgadas por la tecnología y por los procesos opacos que guían a los programas informáticos. Son estos, los procesos tecnológicos, la capa informática, los que modelan los contenidos y los que nos hacen ser conscientes de estar ante un nuevo medio, pero la representación del pasado sigue manteniendo unas características nucleares compartidas, aunque deformadas por el molde al que deben ajustarse (↔ *Rubio-Campillo I.3*). Esta idea es de especial relevancia para entender cómo se compone el pasado en la pantalla.

12 "La memoria estética son los referentes que el usuario o espectador ha visto de manera repetida en otras obras ambientadas en el mismo pasado, emitidas por los medios de comunicación de masas, y que han pasado a representar el momento histórico por sí mismas. La presencia, o no, de estas imágenes marcará la percepción de autenticidad al usuario, más allá del uso de las fuentes documentales del periodo, formando un 'pasado mediático' con valor por sí mismo". Venegas Ramos, *Pasado interactivo*, 25-26.

13 Jay David Bolter/Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press 2000, https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf, 19ss.

En los medios digitales, apuntan Bolter y Grusin, esta remediación, este reaprovechamiento de los contenidos anteriores, es más agresiva que en los medios precedentes, ya que el proceso de hipermediación se hace más visible. De acuerdo con ellos, en estos medios, "la obra se convierte en un mosaico en el que simultáneamente presenciamos las piezas individuales y su nuevo ensamblaje. En este tipo de remediación, los viejos medios se presentan en un espacio cuyas discontinuidades, como las del *collage* y del fotomontaje, son claramente visibles".[14] En el caso de la representación del pasado en la pantalla, a estas piezas individuales las hemos llamado *retrolugares*,[15] los cuales hacen referencia a imágenes que representan un periodo por sí mismas debido a su incesante repetición en las obras artísticas de masas representativas de ese momento, imágenes que pueden llegar a simbolizar la *egipticidad*, la *romanidad* o la *guerracivilidad*. En este sentido, es muy claro el uso de la cartelería propagandística por parte tanto del



Ilustración 2: Captura de pantalla del *mod La Guerra Civil Española* de *Call of Duty 2*, en el que aparece un cartel de la defensa de Madrid en el otoño de 1936.

14 Bolter/Grusin, *Remediation*, 47.

15 Alberto Venegas Ramos: "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego". En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.

bando republicano como del sublevado, colocada estratégicamente en las paredes de los escenarios de la acción. Por ejemplo, en el mod anteriormente citado —*1936, España en llamas*— y en el de *1936-1939. La Guerra Civil Española*, de *Call of Duty 2*, aparecen en las paredes diferentes carteles de diverso tipo, sobre todo, de sindicatos —UGT o CNT—, del Socorro Rojo o del asedio de Madrid, como el que se reproduce en una pared de la misión en la Ciudad Universitaria.

Se da el caso de que se reproduce un cartel de un festejo taurino que se llevó a cabo realmente, pues se trató de uno de los festivales benéficos en los que participó el que sería una figura del toreo, Manolete, en diferentes plazas cordobesas controladas por el bando franquista, como Priego, Lucena, la propia Córdoba o Cabra. El cartel es una reproducción del original. Solo hay un problema, que aparece en la campaña del asedio al Alcázar de Toledo, desarrollado desde julio a septiembre de 1936, y el espectáculo anunciado es de 1937; además, se encuentra en zona republicana, lo que distorsiona completamente el contexto, pero logra el efecto inmersivo pretendido para el usuario. Este hecho abunda en lo que aludimos acerca del contexto generado por el uso de la imagen y *lo que se ve* en la pantalla.



Ilustración 3: Cartel de espectáculo taurino. *Mod 1936, España en llamas* de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough*.

En este sentido, y por insistir en la idea, merece la pena reiterar el uso que la banda sonora de estos juegos hace como parte de esa ambientación para el videojugador, con el empleo de canciones muy conocidas del acervo cultural y la tradición, tanto de un bando como de otro. *A las barricadas*, *Coplas de la defensa de Madrid* o la *Canción del legionario*, por ejemplo, son tres casos, entre otros, que se escuchan de fondo en el mod *La Guerra Civil Española*.

La unión de estos retrolugares, el ensamblaje de estas piezas individuales en los nuevos medios, da forma a la memoria estética, la repetición de imágenes y motivos del pasado cuya presencia favorece la verosimilitud histórica del producto y su asimilación con otros análogos ambientados en el mismo momento, una representación selectiva del pasado llevada a cabo en los medios de comunicación de masas cuya característica principal es la hegemonía de lo visual y que podríamos resumir como pasado mediático. Tanto el caldo de cultivo, la memoria estética, como la obra final, el pasado mediático, surgen a partir de los retrolugares y se consolidan en grandes referentes, mediaciones maestras, representaciones llevadas a cabo en cualquier medio que reclaman, gracias a su éxito, el estatus de relato memorístico definitivo y que funcionan como una referencia ineludible para las representaciones subsiguientes de ese momento (↔ *Pfister, prefacio*). Esta enumeración de operaciones son el aspecto nuclear de la representación del pasado en pantalla, pudiendo ser esta plana o tridimensional, ya que aquello que cambia es la forma final debido a las características formales de cada medio (cine, televisión, videojuego, realidad virtual, etc.).

Estas dos ideas, la *remediación* o imitación como elemento constitutivo de la creación de obras mediáticas relacionadas con el pasado y la existencia de una memoria estética compuesta de retrolugares que sirven como fuentes para la elaboración de obras del pasado mediático (↔ *Marti I.1*), son los ejes centrales en los que se basa nuestra teoría de la composición del tiempo pretérito en la pantalla, y que aplicaremos en los próximos apartados al caso de la Guerra Civil en el videojuego.

4. La guerra civil española en la cultura visual digital y el videojuego

En este apartado vamos a centrarnos en un doble escenario: el nacional y el internacional. Del primero, vamos a explorar la ausencia de la Guerra Civil en el videojuego español y, del segundo, las limitadas presencias del conflicto dentro de otras obras más generales. Tras describir estos dos horizontes, pasaremos a ofrecer unas conclusiones generales sobre la representación del conflicto en el medio digital.

4.1. Razones para la limitada presencia de la Guerra Civil en el videojuego español

La primera característica que llama la atención sobre la representación videolúdica de la guerra civil española es su escasez. Esta faceta contrasta con el resto de los medios, en los que existe una sobrerrepresentación evidente del momento histórico. Por ello, antes de comenzar a examinar estas presencias, deseamos comprender las ausencias: ¿por qué hay tan pocos videojuegos españoles que representen este momento?

El videojuego nacional de historia más reconocido es *Commandos* (Pyro Studios, 1998), junto con todas sus iteraciones posteriores. En este título, el jugador debía controlar a un grupo de personajes estadounidenses, franceses o noruegos, ninguno español, cuya misión era sabotear al ejército alemán y allanar el camino a las tropas aliadas. Todos los escenarios y misiones se ambientaban en Europa y el norte de África. El videojuego de historia más reconocido por el jugador español no está protagonizado por ningún español y no tiene ninguna relación con la historia de España. Un hecho que, junto al escaso número de videojuegos de contenido histórico desarrollados en nuestro país, es la nota característica de la relación entre el medio y el pasado: olvido y externalización (↔ *Marti I.1*).

La empresa responsable de *Commandos*, Pyro Studios, desarrolló otros dos videojuegos de historia, *Praetorians* (Pyro Studios, 2003, y, junto al de *Commandos*, remasterizado en una versión comercializada

en 2020) e *Imperial Glory* (Pyro Studios, 2005). El primero estaba ambientado en la Antigua Roma y la misión del jugador era sobrevivir y conseguir los objetivos propuestos para cada escenario controlando a los tres ejércitos disponibles: romanos, bárbaros y egipcios. Ninguna mención al pasado romano de la península ibérica. El segundo, un título similar al juego de mesa *Risk* (Albert Lamorisse, 1950) y la saga *Total War* (The Creative Assembly, 2000-2019), ambientado en las guerras napoleónicas, tampoco permitió controlar al bando español durante la campaña, aun siendo esta una de las eras carismáticas del nacionalismo español. Solo aparece, y como "Batalla histórica", el encuentro de los Arapiles (22 de julio de 1812), e incluso la unidad de guerrilleros, evidentemente españoles, aparece bajo pabellón británico. En referencia a este escenario, hay que aludir al DLC "La Guerra de Independencia" para *Napoleon Total War* (The Creative Assembly, 2010), donde la península se convierte en exclusiva en el mapa geográfico del juego.

En este apartado, vamos a proponer tres posibles razones que expliquen este olvido y centraremos nuestra mirada en la última: la debilidad de los estudios humanísticos en los grados de desarrollo de videojuegos y la obligación de itinerarios científicos para cursar dichos grados; la inexistencia de instituciones y subvenciones públicas que guíen y fomenten el desarrollo de videojuegos de historia, como sí ocurre en otros países del entorno de la Unión Europea, y la ausencia de grandes referentes de éxito anteriores, es decir, la inexistencia de una memoria estética en el medio del videojuego sobre el pasado español y la ausencia de mediaciones maestras donde inspirarse.

No existen videojuegos de historia españoles ambientados en España que hayan sido un éxito. Los únicos ejemplos recientes, *Vaccine War* (Games For Tutti, 2016) y *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Legend Studios, 2007), no fueron bien recibidos y no han conseguido convertirse en mediaciones maestras del medio para el momento histórico que representan: la guerra civil española. Otros, como *Yesterday Origins* (Pendulo Studios, 2016), han apostado por una visión mítica e inventada del pasado cuya popularidad tampoco ha sido suficiente para convertirse en un referente para los trabajos posteriores. El videojuego de historia, como hemos explicado con

anterioridad, no se construye a través de la consulta y el estudio de las fuentes primarias, sino que se desarrolla a través de la remediación del pasado mediático.

En conclusión, la ausencia de estudios y de contenidos humanísticos en la formación universitaria y profesional de los creadores de videojuegos en España, el escaso apoyo de institutos, instituciones y subvenciones públicas al fomento de ficciones interactivas de historia y la inexistencia de mediaciones maestras y referentes que aseguren un pasado mediático reconocido por el jugador y una rentabilidad del producto para sus creadores son los tres pilares que, en nuestra opinión, consolidan y condenan a la irrelevancia el pasado español en el videojuego producido dentro de España. Lógicamente, nos referimos al videojuego comercial, no al fenómeno *mod*.

4.2. Las presencias de la Guerra Civil en el videojuego internacional

La Guerra Civil en el videojuego internacional no existe por sí misma y, salvo escasas excepciones, aparece casi siempre como un hecho insertado en un contexto más amplio, en las cuales se mueve entre la representación aséptica y la *españolada*[16]. A fecha de hoy, tan solo existen siete videojuegos que incluyen o representan el conflicto español: *España 1936* (AGEOD, 2013); *Hearts of Iron I-IV* (Paradox Interactive, 2002-2016); *Spain 1936*, ampliación de *Wars Across the World* (Strategiae, 2019); *Battles for Spain* (Avalon Digital, 2019); *Spanish Civil War,* expansión del título *Panzer Corps 2: Axis Operations* (Flashback Games, 2020), el inicio de *Strategic Mind: Blitzkrieg* (Starni Games, 2020) y uno que aparece anunciado para una próxima comercialización: *SGS: Spain at War* (Strategy Games Studio, Headquarter). Todos ellos pertenecen al género de la estrategia, el cual comporta una serie de condicionantes que conforman su sistema-central y que

16 Antonio C. Moreno Cantano: "Españolada, memoria histórica y representación digital: la guerra civil española en el mundo del videojuego". En: Juan Francisco Jiménez Alcázar/Gerardo F. Rodríguez/Stella M. Massa (eds.): *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. Murcia: Editum 2020, 185-204.

deforman el pasado representado (↔ *Kuschel I.4*). El último título responde a la iniciativa de Strategy Games Studio, que aborda, en otras producciones, conflictos específicos que no han tenido eco en los desarrollos tan habitual, como es el caso de la ruso-finlandesa de 1939-1940 (*SGS Winter War*, 2020), la intervención estadounidense en México de 1847-1848 (*SGS Halls of Montezuma*, 2021) o la alemana en África durante la Primera Guerra Mundial (*SGS Heia Safari*, 2021).

Con un título homónimo, *Spain at War*, se encuentra una de las producciones del otro grupo de diseño, que es el de los *mods* ambientados en el conflicto español, realizadas por equipos españoles con motores extranjeros. En este caso, se trata de un desarrollo realizado bajo el motor de *Call of Duty: World at War* para multijugador. Ya aludidos con anterioridad, localizamos tanto el desarrollado a raíz de *Call of Duty 2* (*1936-1939. La Guerra Civil Española*) como el generado con la matriz de *Medal of Honor: Allied Assault: Breakthrough* (*1936, España en llamas*, este solo en modo multijugador, cuyo equipo de desarrollo inicial acabó derivando en la producción del de *Call of Duty 2*, tal y como hemos mencionado). En ambos casos, se trata del género de disparos en primera persona, el cual comparten con los títulos originales. El primero consiste en el cumplimiento de misiones cronológicamente sucesivas de algunos de los diferentes hitos del conflicto, como fueron la propia sublevación, el asedio del Alcázar de Toledo, la defensa de Madrid, el frente del Norte o la batalla del Ebro. El segundo, como multijugador, tiene diferentes escenarios en los que los jugadores pueden combatir, como en el ya aludido Alcázar toledano, una parte del trazado urbano de Barcelona e incluso en el crucero Canarias; por cierto, en *World of Warships,* llegó en el primer cuatrimestre de 2022 el barco insignia del bando franquista, de la clase County, que comenzó a servir en la Armada sublevada en septiembre de 1936 junto a su gemelo Baleares.[17] La particularidad de este género frente al de estrategia es la inmersión en la acción por parte del jugador, por lo que no es extraña la equidistancia que buscan los desarrolladores a la

17 Michael Alpert: *La Guerra Civil en el mar*. Barcelona: Crítica 2008.

hora de abrir los juegos a los usuarios en el caso de un enfrentamiento directo civil como lo fue el conflicto español. Lo hemos podido comprobar de manera fehaciente en la pantalla de inicio del mod *1936, España en llamas*, reproducido en su totalidad en este presente estudio (Ilustración 1).

Aún más extraño es encontrar el conflicto en simuladores de vuelo. Que conozcamos, solo se comercializó un título, denominado *Luftwaffe Commander* (SSI, 1999), que permitía en la primera fase del juego pilotar aparatos de la Legión Cóndor, como el Heinkel 51A —algunas unidades habían llegado en el *Usaramo* desde Hamburgo en agosto de 1936—,[18] en combate con los Polikarpov I-15 republicanos (conocidos como Chatos) en los cielos españoles.



Ilustración 4: Un Heinkel 51A. Captura de pantalla de *Luftwaffe Commander* (SSI, 1999).

18 Michael Alpert: *La Guerra Civil en el aire. Alemanes, soviéticos e italianos en los cielos de España*. Madrid: La Esfera de los Libros 2020, 66.

Pero nos centraremos en los de estrategia. La creación del sistema-central de este tipo de juego pasa por tres estaciones importantes: el género, los patrones de diseño y las mecánicas. El género, no referido al tema o la narrativa, se define por los rasgos comunes que presentan las obras relacionadas con sus patrones de diseño, es decir, las "configuraciones básicas de diferentes elementos que delimitan el funcionamiento general del juego o los problemas y soluciones que estos presentan".[19] El género es referencial y sirve de marco de experiencias previas al jugador,[20] por lo que la elección de un marco concreto por parte de los desarrolladores traerá asociada toda una serie de decisiones previas. El género condiciona la aplicación de patrones de diseño concretos y su empleo será el que lo defina como parte, o no, de dicho género. Por ejemplo, *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016) es un videojuego que podemos clasificar como de *gran estrategia* debido al ámbito global en el que transcurre la acción del juego, así como por una marcada profundidad y complejidad en los sistemas de juego envueltos en el desarrollo de las partidas. Aquí, el jugador puede ver un mapa general en el que se encuentra representado todo el mundo. En él, ciudades clave como Madrid o Barcelona aparecerán como iconos, al igual que otros lugares construidos por el hombre —y el jugador—, como carreteras y vías ferroviarias y otros elementos como las fronteras internacionales señaladas, así como una subdivisión provincial que nada tiene que ver con la documentada. En este mapa, las divisiones estarán representadas por una sola figura y su apariencia emula a la de un juego de tablero, si bien el uso de modelos tridimensionales permite una mayor diversidad en términos de representación de los diversos ejércitos.

El uso de estos géneros depende de su éxito anterior; por ejemplo, *Hearts of Iron IV* forma parte de una licencia con varias iteraciones y productos paralelos que ha acabado por desarrollar una relación

19 Navarro Remesal, *Libertad dirigida*, 233.

20 Lars Konzack: "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis". En: Frans Mäyrä (ed.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press 2002, 89-100, 98.



Ilustración 5: Captura de pantalla de *Hearts of Iron IV* (Paradox Interactive, 2016), en el que aparece la península ibérica sumergida en la Guerra Civil. Como curiosidad, cabe destacar que en esta captura se ve ocupado el este peninsular por una facción independiente, que engloba las fuerzas anarquistas españolas, un elemento puramente ficticio que no deja de formar parte de las posibilidades que ofrece el juego para el desarrollo de la Guerra Civil.

afectiva con sus usuarios.[21] De hecho, la saga *Hearts of Iron* no ha modificado su estructura de diseño básica desde su lanzamiento al mercado a comienzos del siglo xxi. Ha sido su éxito, y la aceptación de esta estructura por parte de la comunidad de jugadores ha consolidado el diseño del juego y es la razón por la que posiblemente no variará en un futuro próximo, salvo por la añadidura de ligeras diferencias.

Resulta interesante el caso de *Strategic Mind: Blitzkrieg*, ya que el juego, que desarrolla su guion en la Segunda Guerra Mundial, tiene el escenario español casi como un tutorial (↔ *Pfister, prefacio*) —a pesar de que lo tiene de manera específica—, con una intervención alemana muy ponderada, casi sin aparición de la facción sublevada —de hecho,

21 Tobias Winnerling: “The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transforms Factual History into Affective Historicity”. En: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8.1 (2014), 151-170.

solo aparece la bandera bicolor en una ocasión, y el resto del tiempo es la alemana del momento, adaptada a la normativa legislativa de la RFA, es decir, sin la esvástica, frente a la tricolor republicana—. No podemos decir que se trata de una acción de la Legión Cóndor, sino que, en el juego, son las armas germanas las que conquistan diferentes objetivos, como Tarragona, Barcelona, Teruel, Valencia o la propia Madrid; como vemos, todo el juego está centrado en el sector nororiental de la península.

Es el pasado el que se adapta al juego y no al contrario. Esta fórmula, como ha ocurrido con el cine, ha logrado crear una estructura fija similar a la industrial, a la que se recurre para acelerar y facilitar el proceso de elaboración,[22] característica típica de la cultura del nuevo capitalismo. De acuerdo con Sennett, la producción cultural de nuestra contemporaneidad se basa en la construcción de una plataforma básica desde donde poder realizar pequeños cambios superficiales que aseguren la ilusión de novedad,[23] una opinión compartida con el también sociólogo Lipovetsky, quien, en su libro sobre la cultura de masas, afirmaba que “toda la cultura mass-mediática se ha convertido en una formidable maquinaria regida por la ley de la renovación acelerada, del éxito efímero, de la seducción y las diferencias marginales”.[24] Así aparecen todos los videojuegos internacionales que representan la guerra civil española:



Ilustración 6: Captura de pantalla de *Spain 1936* (AGEOD, 2013).

22 Monterde/Selva/Sola, *La representación cinematográfica de la historia*, 23.
23 Richard Sennett: *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama 2013, 125.
24 Gilles Lipovetsky: *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama 1990, 232.



Ilustración 7: Captura de pantalla de *War Across The World* (Strategiae, 2019).

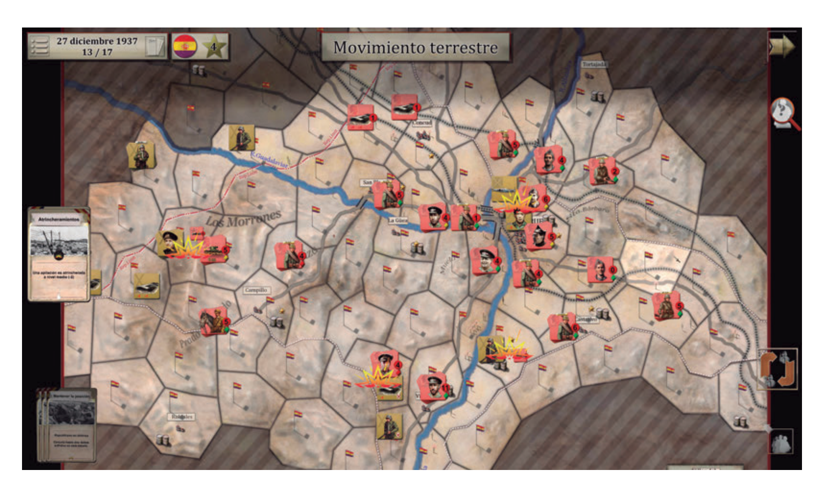


Ilustración 8: Captura de pantalla de *Battles for Spain* (Headquarter, 2019).

Como podemos observar en las ilustraciones, las semejanzas entre ellos son apreciables de un solo vistazo, semejanzas que no se concentran exclusivamente en el apartado visual y la interfaz, la cual ya deforma el contenido, también lo hacen en las mecánicas y normas.



Ilustración 9: Captura de pantalla *Panzer Corps 2: Axis Operations. Spanish Civil War* (Flashback Games, 2020).

Todos los videojuegos contienen reglas, que marcan los objetivos y las posibilidades de acción del jugador dentro de la partida. Estas también sirven para señalar las formas de alcanzar los objetivos, sean estos grandes o pequeños, intermedios o finales, voluntarios o impuestos. Títulos de gran estrategia que apuestan por la contrafactualidad,[25] como *Hearts of Iron IV*, permiten al jugador alcanzar el objetivo de vencer en la Guerra Civil controlando a la República y, para hacerlo, imponen al jugador toda una serie de pasos y objetivos que deben seguir y alcanzar.

Estas reglas y metas son establecidas por las mecánicas y las formas de intervención que pueden ejecutar los jugadores dentro del juego con el fin de interactuar con los objetos virtuales, siempre de una manera prescrita, fija y casual. La elección de estas acciones condicionará la relación que establece el jugador con el pasado. Si la mecánica que

25 Juan Francisco Jiménez Alcázar: "'La historia no fue así': reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos". En: *Clio. History and History Teaching* 44 (2018), 94-113, http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/07MonJimenez.pdf.

prevalece es, por ejemplo, decidir de acuerdo con lo leído, se le deberá dotar al jugador de elementos que leer y la parte textual de la obra cobrará mayor importancia que la visual. Es el caso de cualquiera de los títulos que representan el conflicto en el escenario internacional. Todos ellos aportan al jugador distintos cuadros de textos y menús para ayudarle a tomar las decisiones oportunas que le permitan alcanzar el objetivo definido por los desarrolladores: conseguir la victoria en la guerra. En este tipo de juegos, el contexto y la información histórica desplegada cobran una gran importancia. De hecho, este recurso es típico de la representación visual del pasado en la cultura postmoderna: el pastiche y el *collage*. No son pocos los títulos que emplean contenido de archivo para dotar de verosimilitud a sus propuestas históricas, como ocurre, por ejemplo, con el videojuego español *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*, el cual incluye diferentes documentales y vídeos de la BBC para acompañar la partida, o los cortos cinemáticos en las introducciones a las diferentes misiones en el *mod 1936-1939. La Guerra Civil Española* de *Call of Duty 2*.

La selección de mecánicas también condiciona toda una serie de decisiones al respecto de la imagen y la visualidad dentro de la obra. Así ocurre con *Panzer Corps 2: Axis Operations. Spanish Civil War.* En este videojuego, la mecánica más importante es la de exterminar al contrario. Por ello, los campos de batallas en los que se suceden choques militares abiertos serán los lugares más relevantes del juego. Esta decisión conlleva la negación del trabajo de los historiadores y su énfasis en la confrontación abierta y directa como acción de guerra más relevante en el campo de batalla contemporáneo a favor de la espectacularidad. Esta consecuencia aparejada conlleva otras, como, por ejemplo, la apuesta por un ritmo de juego más rápido y ligero que favorezca la espectacularidad de lo mostrado y la agilidad de la partida —hablamos de jugabilidad—, otro de los rasgos de la cultura de masas contemporánea y, más concretamente, de aquella regida por lo visual. De acuerdo con el teórico de la visualidad contemporánea Martín Prada,

> la antigua profundidad de los signos ha ido viendo sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas se comparecen

> ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión. Se acorta el tiempo para la argumentación, todo debe convencernos al instante. El sentido deja de ser fruto de la elaboración para ser un *ya está ahí*, presente ante nuestros ojos, traducido en seductoras configuraciones visuales. No por otro motivo cada vez es menos probable que las imágenes porten algo de misterio, suscitadoras a lo más de un nervioso suspense, de una emocionante expectación. De ahí que cuando hablemos del papel del arte en la producción de "contraimágenes" debemos hacerlo, precisamente, de un tipo de producción visual que, ante todo, rechazaría establecer con el espectador una relación de mera instantaneidad, valiéndose de configuraciones visuales emisoras de una luz más *lenta*, más *densa*, exigente de una *digestión* óptica más prolongada.[26]

La característica apuntada es fundamental para entender la representación de la Guerra Civil que se hace en el horizonte internacional, la cual no solo está sesgada por la elección del género, como hemos tratado de demostrar, sino que también lo está por su selección de imágenes, las cuales premian aquellas pertenecientes al pasado mediático y a referentes ineludibles del conflicto, como, por ejemplo, la conocida pancarta del "No pasarán" que colgaba en las calles de Madrid durante la contienda. Además, se hace uso de esa imagen tan conocida incluso en una composición que da paso a una de las misiones del *mod 1936-1939. La Guerra Civil Española*, precisamente la que inicia la de la defensa de Madrid.

Por supuesto, existen muchos tipos de jugadores y cada uno de ellos obtendrá una experiencia diferente en su interacción con el videojuego. Pero no debemos olvidar que, como apuntaba Pérez Latorre, "los creadores de juegos diseñan directamente las reglas de juego, pero también, aunque indirectamente, diseñan una experiencia implícita del jugador, una experiencia prototípica del juego o gameplay".[27]Por lo tanto, lo que estamos considerando aquí es esa experiencia prototípica en la que el jugador disfrutará de un mundo lúdico, coherente, completo y dotado de narrativa, al que es necesario sumarle, para

26 Martín Prada, *El ver y las imágenes*, 25.
27 Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico*, 53.





Ilustración 10: Captura de pantalla de *Sombras de Guerra* (Legend Studios, 2007). Conocida fotografía en la calle Toledo, de Madrid, tomada por Mikhail Koltsov, donde se podía leer en una pancarta el lema "¡No pasarán!" (*Wikimedia Commons*, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%C2%A1No_pasar%C3%A1n!_Madrid.jpg#filehistory).

comprender cómo se representa la historia en el videojuego, reglas, retos y mecánicas que permitan al jugador interactuar con el mundo propuesto.

5. Conclusión: la Guerra Civil en el videojuego nacional e internacional

Tras examinar el videojuego de historia que representa a la Guerra Civil tanto fuera como dentro de España, es preciso definir unas características comunes. La primera de ellas y más evidente es la equidistancia: para el videojuego, no existen causas para la guerra, solo formas de hacerla y diferentes resultados. Esta huida de lo político a favor de lo estratégico, lo táctico y lo puramente militar concuerda con una de las características básicas de la representación del enfrentamiento en la cultura de masas. De acuerdo con David Becerra, ya citado al comienzo de este trabajo,

> otra de las características de la novela sobre la Guerra Civil que contribuye a la liquidación de la historicidad es la noción de *aideologismo* en sus distintas formas: reducción fratricida del conflicto, individualismo, neohumanismo o despolitización. Todas ellas tienen en común el desplazamiento de lo político hacia otras categorías *aconflictivas* en la narración de la Historia.[28]

En el videojuego *Hearts of Iron IV*, por ejemplo, la conflagración estallará sin que podamos evitarla de ninguna de las maneras, y la causa para que esta aparezca será un evento condicionado por los propios mecanismos opacos del objeto digital. Lo mismo ocurre con los otros videojuegos citados, los cuales darán comienzo una vez comenzada la Guerra Civil (↔ *Kuschel I.4*). Esta situación nos habla de un fenómeno muy extendido entre la sociedad española e internacional: la concepción del periodo histórico de la Segunda República como antesala de la Guerra Civil (↔ *Prado Rubio III.3*).

Otro de los puntos característicos donde confluyen todas las obras es la represión y la violencia en las retaguardias bajo cualquiera de sus formas. En ningún título hay mención explícita a este hecho, ya que no existe una intención reparadora o ejemplarizante sobre el suceso. Tan solo se limitan a emplear la Guerra Civil como un telón de fondo o, dicho más apropiadamente, un tablero, sobre el que diferentes fichas se mueven y realizan distintas acciones con diferentes resultados.

En resumidas cuentas, el videojuego ambientado o que representa la guerra civil española comparte las características de las representaciones de la misma en otros medios, especialmente las relacionadas con la banalización y estilización del conflicto. Ninguno de ellos posee una intención crítica acerca del momento histórico y todos ellos, especialmente los pertenecientes al género de la estrategia, deforman el pasado para hacerlo coincidir con el lenguaje al que pertenecen: el de los videojuegos históricos de estrategia. Y, a la vez, comparte los rasgos característicos de las representaciones ficcionales del pasado en la cultura postmoderna.

28 Becerra Mayor, *La Guerra Civil como moda literaria*, 230.

Esta situación dista aún lejos de vislumbrar ningún cambio debido a que el conflicto, en el escenario internacional, queda opacado por momentos del pasado más atractivos como, por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial[29] y, en el plano nacional, los obstáculos expuestos impiden cualquier creación que represente el periodo sin caer en la reproducción y la remediación del pasado mediático y sin elaborar obras donde la primacía de la rentabilidad y el espectáculo opaque todo lo demás.

6. Referencias

Aguilar Fernández, Paloma: "La evocación de la guerra y del Franquismo en la política, la cultura y la sociedad españolas". En: Santos Juliá (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Taurus 2006, 279-318.

Alpert, Michael: *La Guerra Civil en el mar*. Barcelona: Crítica 2008.

— *La Guerra Civil en el aire. Alemanes, soviéticos e italianos en los cielos de España.* Madrid: La Esfera de los Libros 2020.

Aróstegui, Julio/Godicheau, François (eds.): *Guerra Civil: Mito y memoria.* Madrid: Marcial Pons Historia 2006.

Becerra Mayor, David: *La Guerra Civil como moda literaria.* Madrid: Clave Intelectual 2015.

Bolter, Jay David/Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press 2000, https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf.

Brea, José Luis: *Las tres eras de la imagen.* Madrid: Akal 2010.

Castells, Manuel: *Comunicación y poder.* Barcelona: Alianza 2009.

Chapman, Adam: *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice.* London: Routledge 2016.

29 Cf. Alberto Venegas Ramos: *La Segunda Guerra Mundial y el videojuego*. Cáceres: Universidad de Extremadura 2022.

Eiroa San Francisco, Matilde (ed.): *Historia y memoria en Red: un nuevo reto para la historiografía.* Madrid: Síntesis 2018.

Gómez López-Quiñones, Antonio: *La guerra persistente: memoria, violencia y utopía: representaciones contemporáneas de la guerra civil española.* Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006.

Izquierdo Martín, Jesús/Sánchez León, Pablo: *La guerra que nos han contado: 1936 y nosotros.* Madrid: Alianza 2014.

Jameson, Frederic: *Teoría de la postmodernidad.* Madrid: Trotta 2020.

Jiménez Alcázar, Juan Francisco: "'La historia no fue así': reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los videojuegos históricos". En: *Clio. History and History Teaching* 44 (2018), 94-113, http://clio.rediris.es/n44/articulos/monografico2018/07MonJimenez.pdf.

Juliá, Santos (ed.): *Memoria de la guerra y del franquismo.* Madrid: Taurus/Fundación Pablo Iglesias 2006.

Juul, Jesper: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.* Cambridge: The MIT Press 2005.

Konzack, Lars: "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis". En: Frans Mäyrä (ed.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference.* Tampere: Tampere University Press 2002, 89-100.

Lipovetsky, Gilles: *El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama 1990.

Lipovetsky, Gilles/Serroy, Jean: *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico.* Barcelona: Anagrama 2015.

Manovich, Lev: *El lenguaje de los nuevos medios.* Buenos Aires: Paidós 2006.

Márquez, Israel: *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil.* Barcelona: Anagrama 2015.

Martín Prada, Juan: *El ver y las imágenes en el tiempo de internet.* Madrid: Akal 2018.

Martínez Luna, Sergio: *Cultura visual: la pregunta por la imagen.* Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2019.

Matly, Michel: *El cómic sobre la Guerra Civil.* Madrid: Cátedra 2018.

Monterde, José Enrique/Selva, Marta/Sola, Anna: *La representación cinematográfica de la historia.* Madrid: Akal 2001.

Moreno Cantano, Antonio C.: "Españolada, memoria histórica y representación digital: la guerra civil española en el mundo del videojuego". En: Juan Francisco Jiménez Alcázar /Gerardo F. Rodríguez/Stella M. Massa (eds.): *Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos*. Murcia: Editum 2020, 185-204.

Navarro Remesal, Víctor: *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos.* Santander: Shangrila 2016.

Nieto Ferrando, Jorge: *La memoria cinematográfica de la guerra civil española (1939-1982).* Valencia: Universidad de Valencia 2008.

Pérez Latorre, Óliver: *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego.* Barcelona: Laertes 2012.

Richards, Michael: *Historias para después de una guerra.* Madrid: Pasado & Presente 2015.

Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan M.: "Selective authenticity and the playable past". En: Matthew W. Kapell/Elliott B.R. Andrew (eds.): *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury 2013, 153-167.

Samuel, Raphael: *Teatros de la memoria.* Valencia: Universidad de Valencia 2009.

Sánchez-Biosca, Vicente: *Cine y guerra civil española: del mito a la memoria.* Madrid: Alianza 2006.

Sánchez León, Pablo/Izquierdo Martín, Jesús: *La guerra que nos han contado y la que no. Memoria e historia de 1936 para el siglo xxi.* Madrid: Postmetropolis 2017.

Sennett, Richard: *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama 2013.

Sicart, Miguel: *Play Matters.* Cambridge: The MIT Press 2014.

Venegas Ramos, Alberto: *La Segunda Guerra Mundial y el videojuego.* Cáceres: Universidad de Extremadura 2022.

— *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego.* Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil 2020.

— "Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego". En: *Revista de Historiografía* 20 (2018), 323-346.

Winnerling, Tobias: “The eternal recurrence of all bits: how historicizing video game series transform factual history into affective historicity”. En: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8.1 (2014), 151-170.

Winter, Ulrich: *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo: representaciones literarias y visuales*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert 2006.

Del cine a los videojuegos. Imaginario visual de la Guerra Civil en las películas *Tierra y libertad* y *Libertarias* y los videojuegos *Sombras de Guerra* y *1936, España en llamas*

Marc Marti
Université Côte d'Azur

Resumen:
En Europa, los orígenes de la ficción histórica se remontan al siglo xix, en la novela y el teatro. Nuevas formas como el cine, las series de televisión y el videojuego han surgido en los periodos posteriores. Si la forma estética y sus evoluciones pueden ser tema de investigación en sí, también se puede plantear la cuestión del período ficcionalizado, cuanto más si es objeto de debate, como es el caso de la guerra civil española de 1936-1939. A partir

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_006

de un corpus de dos películas y dos videojuegos, analizaremos la ficción histórica como forma popular de transmisión del conocimiento histórico, haciendo hincapié en los procedimientos estéticos y narrativos empleados en ambos formatos y en lo que su estudio puede aportar a la historiografía. Al igual que los géneros históricos literarios, el cine y los juegos tienen una relación compleja con la historia, en la que la noción de verosimilitud desempeña un papel fundamental. Además, la relación de estas ficciones con los archivos audiovisuales es bastante estrecha cuando se trata de representar una época contemporánea del cine. Por otra parte, el personaje es una categoría esencial que contribuye a estructurar cualquier ficción histórica con representaciones directamente derivadas del imaginario popular de la guerra, como es el caso de la figura femenina de la miliciana.

Ficción histórica, estética del videojuego, narrativa cinematográfica, archivos audiovisuales.

Si en Europa los orígenes de la ficción histórica se remontan al siglo XIX, en la novela y el teatro, los siglos XX y XXI han visto surgir nuevos formatos con el cine, las series de televisión y los videojuegos. En este trabajo, queremos examinar la relación entre esta forma de cultura popular y dos medios audiovisuales, el cine y el videojuego, centrándonos en particular en el tema del período ficcionalizado. Desde esta perspectiva, hemos elegido un momento histórico problemático de la historia de España, el de la Guerra Civil de 1936-1939. Nuestro corpus está formado por dos películas, *Tierra y libertad* (Loach, 1995) y *Libertarias* (Aranda, 1996) y dos videojuegos, *1936, España en llamas* (Fangame, creado entre 2001-2006) y *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (juego de estrategia, Planeta Agostini, 2007).

Proponemos analizar estas obras en su relación con la ficción histórica como forma popular de transmisión del conocimiento histórico, pero haciendo hincapié en los procesos estéticos y narrativos y en lo que su análisis puede aportar a la historiografía, siguiendo en este sentido las observaciones de Roger Chartier, que estableció una estrecha relación entre las narrativas de ficción y las históricas.[1]

1 Véase Roger Chartier: *Au bord de la falaise*. Paris: Albin Michel 2009, 16.

Al igual que los géneros históricos literarios, el cine y los videojuegos tienen una relación compleja con la historia, en la que la noción de verosimilitud desempeña un papel fundamental (↔ *Marti I.1*). Además, la relación de estas ficciones con los archivos (en este caso, audiovisuales) es bastante estrecha cuando se trata de representar una época contemporánea del cine y de la fotografía. En efecto, las imágenes y los sonidos pueden ser objeto de citas o reelaboraciones, porque existen archivos sonoros o visuales del pasado. Por último, el personaje es una categoría esencial que contribuye a estructurar cualquier ficción histórica. Centraremos nuestro estudio en un aspecto que se repite en las cuatro obras: la representación de la miliciana, una figura histórica central en el imaginario de la guerra civil española.

1. La relación de la ficción histórica con la historia: el cine y los videojuegos

1.1. La verosimilitud

De entrada, hay que distinguir entre ficción histórica e historiografía, aunque la primera parezca pretender inspirarse en la segunda, o incluso sustituirla. Esta afirmación debe tenerse en cuenta, pero oculta otra, como señala el historiador del cine Jean-Paul Aubert:

> En tant que produit industriel de grande consommation, un film historique se voit dans l'obligation d'offrir, au moment de sa sortie et au public le plus large possible une image du passé qui ne s'éloigne pas de ses schémas de représentation. Attribuer au discours fictionnel l'intentionnalité de connaissance du discours historique, c'est donc confondre l'objet du discours historique qui est le passé et l'objet du discours fictionnel qui est en fait, dans l'immense majorité des films, le passé tel que le public se l'imagine.[2]

2 Jean-Paul Aubert: "Le regard anachronique. Goya vu par Saura". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), https://doi.org/10.4000/narratologie.716, §8.

Así, la *expectativa* del receptor[3] parece estructurar la recepción del contenido de las ficciones cinematográficas, mucho más que la de los documentales historiográficos. El videojuego, que es la última forma cultural de la ficción histórica, se enfrenta, sin duda, a un problema similar desde este punto de vista, al tener que gestionar esta relación paradójica entre una forma de creatividad ficticia en busca de su público y las limitaciones impuestas por el discurso histórico a cualquier desviación anacrónica o fantaseada. A esta limitación se añade otra, específica del medio.

En efecto, la dimensión lúdica ha parecido durante mucho tiempo incompatible con el tema serio de la historia y la pretensión de educar a través de la ficción,[4] con la que se justifica parte de la producción cinematográfica histórica.[5] Además, incluso los juegos con estructura y forma histórica reivindicada, como lo fue en su momento en Francia *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), suelen hacer de la historia el material del que el jugador saca aventuras a su antojo, contraviniendo, con total libertad, todas las reglas ordinarias de la historiografía, lo que a veces (o a menudo) da lugar a una historia contrafactual.[6]

Sin embargo, una parte de la producción de videojuegos ha entrado en la categoría de *ficción histórica*, sin dejar de buscar la legitimidad en este campo, sobre todo, en lo que respecta a la dimensión pedagógica, que es la coartada con la que suelen adornarse las ficciones cinematográficas. También existe una tensión entre los géneros del mismo medio —el juego de ocio frente al juego serio o de aprendizaje— que recuerda una parecida oposición en el cine entre documental, documental ficcionalizado y ficción. Esta aclaración nos permite centrar el problema de la relación con la historia en un punto esencial, en el que se basa el pacto de creación y recepción de las ficciones históricas, la verosimilitud.

---

3 Hans Robert Jauss: "Littérature médiévale et théorie des genres". En: *Théorie des genres*. Paris: Seuil 1986, 37-76, 41.

4 Thomas Rabino: "Jeux vidéo et Histoire". En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, 113, https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm.

5 Aubert, "Le regard anachronique", §6-7.

6 Jean Clément Martin/Laurent Turcot: *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015, 25.

1.2. Los procedimientos de verosimilitud cinematográfica y videolúdica

Como sugiere Aubert, en la ficción histórica, lo que cuenta, sobre todo, es el pasado tal y como se lo imagina el público. Así, la línea divisoria entre la historia y la ficción se hace más clara. La primera se basa en la idea de verdad; la segunda, en la de verosimilitud es decir, una apariencia, una representación que se acepta como parecida a la verdad, pero que difiere de ella precisamente por ser creada por un artificio artístico. Este artificio se basa en el uso de un conjunto de procedimientos, algunos de los cuales pueden encontrarse tanto en el cine como en el teatro. Estos procesos, configurados por el código de verosimilitud vigente, pretenden proyectar o sumergir al espectador o jugador en un espacio-tiempo anterior al suyo, según sus expectativas socioculturales. Esta inmersión también se basará en un pacto ficticio, el de un fingimiento histórico, que se basará en una amplia gama de procedimientos, buena parte de los cuales es específica del formato histórico. En este caso, fingir se puede entender como la producción de una cosa que se toma por la cosa que imita.[7] Son los procesos en los que se basa este fingimiento los que deben analizarse para comprender los mecanismos de la ficción histórica.

2. El cronotopo: tiempo, espacio e intericonicidad

La ficción histórica desarrollará, así, un cronotopo de referencia en el que el espacio, los decorados y los objetos desempeñan un papel esencial y que se basa en el uso de la intericonicidad, entendida como el proceso de hacer reconocible una imagen conocida en una imagen nueva.

7 Jean-Marie Schaeffer: *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil 1999, 81.

2.1. El uso del archivo visual

Los cineastas, al igual que los diseñadores de juegos, utilizan fuentes de archivo para recrear los escenarios y objetos de una época, a veces recurriendo a historiadores como asesores. En este proceso de elaboración de la ficción, los archivos audiovisuales tienen un papel fundamental. En efecto, la reconstrucción del pasado puede hacerse utilizando sonidos e imágenes de la época, que se insertarán como tales en forma de citas o se integrarán al soporte audiovisual mediante una especie de reelaboración. Este proceso ya se utilizó en las primeras películas de la postguerra.[8] Se trata de un rasgo característico de la génesis de la ficción histórica cinematográfica contemporánea: cuando se trata de una época posterior a la invención del cine o de la fotografía, hay la posibilidad de utilizar o reconstituir imágenes que forman parte del archivo histórico y de jugar con el estatus de la imagen cuando esta se convierte en época.

Ken Loach, por ejemplo, cita en la pantalla la prensa inglesa de izquierdas de los años de la guerra o muestra un cartel de propaganda política española en el fondo de una reunión en Inglaterra para reclutar voluntarios.

Vicente Aranda, por su parte, utilizó los archivos visuales de la época y los rehizo. En la secuencia introductoria de su película, comienza citando y luego reelaborando la película *Reportaje del movimiento revolucionario* (1936), de Mateo Santas, considerada como la primera grabación cinematográfica del conflicto.[9] La reacción popular en Barcelona, liderada por los anarquistas y que derrotó la insurrección

---

8 Véase Marcel Oms: *La guerre d'Espagne au cinéma. Mythes et réalités*. Paris: Le Cerf 1986; Marie-Soledad Rodríguez: "La guerre d'Espagne dans le cinéma espagnol des années 1976-1986: une représentation équivoque?". En: Viviane Alary/ Danielle Corrado (eds.): *La Guerre d'Espagne en héritage. Entre mémoire et oubli (de 1975 à nos jours)*. Clermont-Ferrand: Université Blaise Pascal 2007, 171-184.

9 Jean-Paul Aubert: "La sombra de los posibles. El espectro de la Revolución española en el cine de la España democrática". En: *La mémoire rebelle: de l'anti-franquisme à la relecture de l'histoire (1931-2013)*, Colloque. Université Paul Valéry: Montpellier III 2013, 34-50.

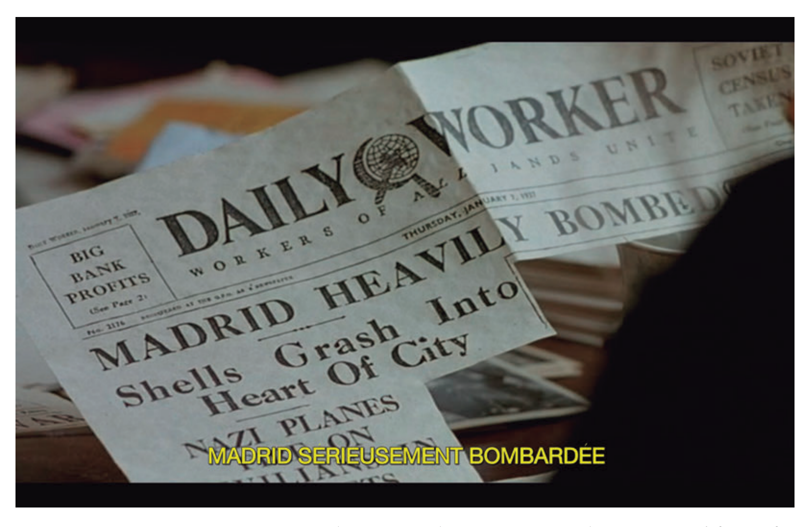


Ilustración 1: La prensa proletaria inglesa (Ken Loach, *Tierra y libertad*, 1995, fotograma).



Ilustración 2: Una reunión obrera en apoyo a las fuerzas de izquierdas involucradas en la guerra en España (Ken Loach, *Tierra y libertad*, 1995, fotograma).

militar en la capital catalana, apareció por primera vez en pantalla con esa obra.[10] Pero la secuencia, que continúa en blanco y negro, incluye imágenes de la ficción, como la del soldado que lanza una granada a la línea enemiga. Al final, la película cambia a color, indicando al espectador que ha cruzado el umbral de la historia (o que ha atravesado la historia) y que entra en la ficción.

En los videojuegos de nuestro corpus, también se utiliza el archivo audiovisual. Sin embargo, al tratarse de obras con un grafismo bastante grosero en comparación con la imagen cinematográfica (estamos en los años 2001-2006), no pueden integrar o reconstituir realmente secuencias audiovisuales de la época dentro del propio juego, por lo que se limitan a las cinemáticas en forma de citas explícitas, sacadas del archivo histórico (↔ *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). El blanco y negro y la imagen audiovisual alterada por el tiempo se conservan y se insertan entre las imágenes digitales originales. La idea, en este caso, es que se vean las conexiones: la cita es explícita, porque técnicamente no podía ser de otra manera. La historicidad es visible por el estado del material de archivo, cuyo soporte analógico difiere de las imágenes digitales que lo rodean y que no lo pueden realmente integrar.

En *1936, España en llamas*, sin embargo, el jugador descubre de vez en cuando carteles de época, pegados en las paredes del decorado, un proceso inspirado directamente en el cine, que puede encontrarse, por ejemplo, en la escena inicial de *Ay, Carmela* (Saura, 1990). Se trata de una cita integrada en el conjunto, una referencia al pasado que forma parte del mundo digital.

Sombras de Guerra utiliza otro procedimiento, bastante cercano al cine, que evoca el periodo bélico mediante una luminosidad voluntariamente empañada,[11] un color sepia que imita el paso del tiempo en las fotos de época. Se trata de reconstituir, en modo digital, soportes analógicos totalmente ficticios, pero que han envejecido. Este

10 Oms, *La guerre d'Espagne au cinéma*, 22.

11 Jean-Paul Aubert: "Le Cinéma de l'Espagne démocratique: les images du consensus". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 74 (2002), 141-151, 146, https://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2002-2-page-141.htm.



Ilustración 3: *1936, España en llamas*, 2001-2006, "Más trincheras, más refugios, así no pasarán", captura de pantalla.



Ilustración 4: Pantalla de inicio de *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Planeta Agostini, 2007).

proceso técnico es característico de la artificialidad de la ficción histórica, revelando que se trata, efectivamente, de un pasado visto desde el presente, un pasado al que la convención visual culturalmente aceptada atribuye este colorido. Además, si el color sepia era el color *natural* de algunas de las fotos antiguas, no lo eran los rayados y la luz difuminada. Lo que se imita es un documento del pasado, pero visto en su estado de conservación en nuestra época y no como era en su tiempo.

2.2. El archivo de sonido

El archivo sonoro también se utiliza para contribuir a la representación del pasado. El juego *España en llamas* (probablemente, también por razones de economía de recursos) incluye en su diégesis una sonorización de la época, como los himnos políticos de las diferentes fuerzas implicadas o el famoso discurso de la Pasionaria, Dolores Ibárruri, cuyo lema "No pasarán" ha pasado a la historia como símbolo de la resistencia republicana. A diferencia del juego comercial, que produjo efectos de sonido de estudio, en *España en llamas*, algunos de los sonidos de las máquinas o de las armas parecen proceder directamente de archivos de sonido. Podemos ver aquí que hay una preocupación casi museística en la construcción de la ficción histórica.

Si, en el videojuego, el sonido es siempre el resultado de un montaje final, en el cine, no siempre es así. De hecho, algunos objetos auténticamente antiguos utilizados para la reconstrucción del pasado pueden ser tomados directamente en el momento del rodaje y aparecer como tales en la diégesis (aunque las tomas directas, en general, son corregidas y mezcladas durante la fase de montaje). Los sonidos extradiegéticos son más complejos en su relación con el pasado. *Libertarias*, por ejemplo, comienza con el sonido de un viejo proyector. En este caso, podemos postular que este sonido extradiegético sirve para sumergirnos en la historia, según el principio de un procedimiento de ficción comúnmente aceptado: fingimos que la película que vamos a ver es una película de época, proyectada en un cine de época, lo que está totalmente en consonancia con las primeras imágenes, que

también son de época. Este modo de apertura ofrece una especie de túnel de entrada a la ficción histórica que sigue.

La relación con el sonido de una época incluye también la relación con la música. Ken Loach opta por utilizar música histórica diegética, con escenas en las que los actores cantan *La Internacional* o la canción de guerra republicana más hispana, *Si me quieres escribir*, así como la canción anarquista *En la plaza de mi pueblo*, cuyo tema está muy relacionado con uno de los planteamientos políticos de la película: la propiedad de la tierra.

Aranda recurre a varios procesos complementarios y las citas se reelaboran para ocupar el espacio sonoro extradiegético. *Libertarias* se abre con el himno anarquista español *A las barricadas* (adaptado de *La Varsoviana*), que se interpreta en el espacio extradiegético de forma contemporánea. También cabe destacar que, en consonancia con el tema de la película (volveremos a ello), en esta versión contemporánea, los coros masculinos y femeninos cantan por igual. La canción se repite en un ritmo más lento al final, solo con voces femeninas. La orquestación refleja, así, el enfoque de la película sobre el papel de las mujeres en las luchas políticas y militares de aquel entonces.

En *Tierra y libertad*, también se utiliza una nueva orquestación extradiegética de *A las barricadas*. Los primeros acordes, lejanos, lentos y sin palabras, suenan mientras la nieta de David abre la maleta de los recuerdos de su abuelo. En este momento de la película, los créditos comienzan con la inserción de imágenes de época. Estas están tomadas (como en el caso de Aranda) del documental de Mateo Santas de 1936 *Reportaje del movimiento revolucionario*, pero que el director inglés ha cogido de segunda mano del extracto insertado en el documental *Caudillo* (1974), del director español Basilio Martín Patiño, como indican los créditos finales. Está claro que el papel de la música extradiegética es construir un puente: es el pasado en el presente, pero un pasado reconstruido por el presente, como lo puede sugerir la nueva orquestación. Y es quizás la mejor metáfora de lo que es la ficción histórica. Su significado va más allá de la mera intención de hacer época o contar el pasado. En ambas películas, es bastante obvio que la música está ahí para mostrar la permanencia del pasado en el presente: en el funeral de David, su nieta y sus amigos levantarán

los puños, estableciendo una continuidad con la lucha y el ideal de su abuelo en el Reino Unido de finales del siglo xx.

3. Sistema de acción y diseño de carácter

3.1. El personaje histórico

El personaje es otro elemento en torno al cual se estructura la verosimilitud. La ficción histórica suele evitar en general a los personajes que *hicieron la historia*, salvo en el caso de los *biopics*. Prefiere utilizar a personajes secundarios, a personas anónimas que vivieron en una época determinada. La razón parece bastante sencilla de entender: un personaje famoso (y documentado) da poco margen de maniobra a una narración de ficción, que, en este caso, difícilmente puede desviarse de la narración historiográfica establecida, o, de lo contrario, pasará de la ficción histórica a la ucronía o a un ejercicio de estilo.[12] Limitado narrativa y ficcionalmente, el personaje histórico famoso es, por otra parte, un excelente marcador de verosimilitud, porque es una figura de época, que concentra representaciones de la historia tales como el espectador o el jugador se las imaginan.

Así, los videojuegos, en sus cinemáticas, no dudan en presentar a Franco (↔ *Achmüller et. al. II.4*) y sus generales o convertirlos en PNJ (personajes no jugables). *España en llamas* también convoca a algunas figuras republicanas, como Virgilio Leret.[13] En el cine, Buenaventura Durruti aparece dos veces en *Libertarias*: primero concede una entrevista a la prensa internacional (41") y después ordena la retirada de todas las mujeres del frente (1'40"). En este último caso, el personaje histórico encarna la historia mediante acciones que influyen en la diégesis.

12 Marc Marti: "Récit filmique et Histoire. La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), http://journals.openedition.org/narratologie/677.

13 Marc Marti: "L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?". En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), http://journals.openedition.org/sdj/1041.

El carácter históricamente *anónimo* abre, sin embargo, muchas más posibilidades narrativas. Donde la historiografía solo considera masas, sobre todo, en los enfoques cuantitativos, la ficción histórica encuentra, por el contrario, un terreno propicio para desarrollar trayectorias individuales ejemplares de una época. Los juegos las utilizan igual que las películas. La libertad de tratamiento es mayor: la muerte o supervivencia de un personaje anónimo, por ejemplo, no tiene consecuencias en el desarrollo de la gran historia, pero interesa mucho más a un espectador o jugador de ficción.

3.2. La mujer miliciana en la Guerra Civil

En cuanto a los personajes, las cuatro obras elegidas, cada una a su manera, tratan un tema idéntico. A partir de mediados de los años noventa, uno de los aspectos de la guerra que llamó la atención fue la participación de las mujeres en los combates. Esta temprana emancipación femenina fue uno de los rasgos originales del conflicto, que también despertó el interés de una historiografía que estaba en proceso de renovación respecto al lugar y el papel de las mujeres en la historia.[14] La figura más original, la de la miliciana en armas, aunque minoritaria y casi exclusivamente presente entre los anarquistas, es así evocada tanto en los juegos como en las películas. *Sombras de Guerra*, sin preocuparse por las referencias históricas exactas, la convierte incluso en representante del campo republicano, de los anarquistas y, con mayor despropósito, de la URSS, a mucha distancia de la férrea disciplina de los *regimientos de acero*, exclusivamente masculinos y expurgados de cualquier veleidad anarcotrotskista de emancipación femenina. En este juego, estas aproximaciones son, además, el síntoma de un tratamiento de la figura femenina desenfadado. Con una representación gráfica que remite a los peores clichés sexistas, logra la hazaña de sorprender desagradablemente a su público, esencialmente

14 Véase Mary Nash: *Rojas. Las mujeres republicanas en la guerra civil.* Madrid: Taurus 1999.

masculino (el del juego de estrategia). Muchos jugadores se preguntan por qué hay una miliciana con "cirugía mamaria" o con "pechos de silicona". No se podía hacer peor para romper la verosimilitud esperada en el juego de estrategia, ya que se añade a estas observaciones un vestuario tan desenfadado como las referencias históricas.[15]



Ilustración 5: La miliciana en *Sombras de Guerra* (Planeta Agostini, 2007), captura de pantalla.

En *España en llamas*, aunque realizado por aficionados, la miliciana Marión Barrena utiliza un código de vestimenta inspirado en las representaciones de los carteles de propaganda, producidos durante el conflicto, o de las fotos de la época, que sirvieron de inspiración directa a los diseñadores gráficos.

15 Marc Marti: "Le jeu vidéo et la mémoire". En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), 233-252, http://journals.openedition.org/etudesromanes/10142.

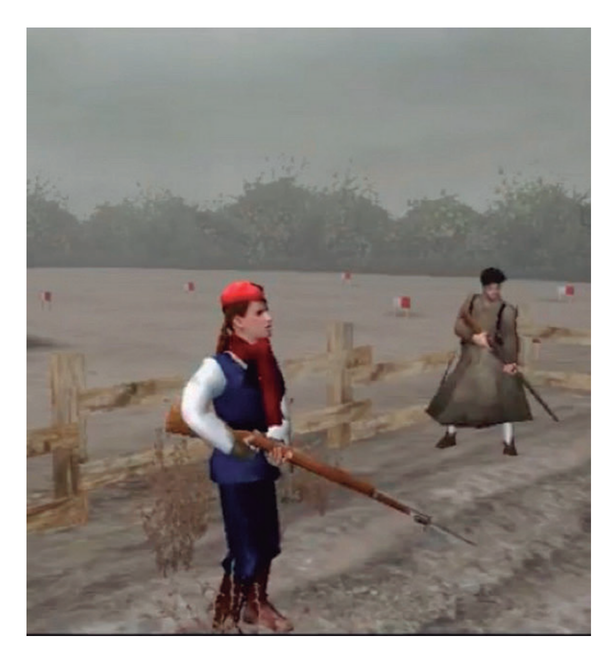
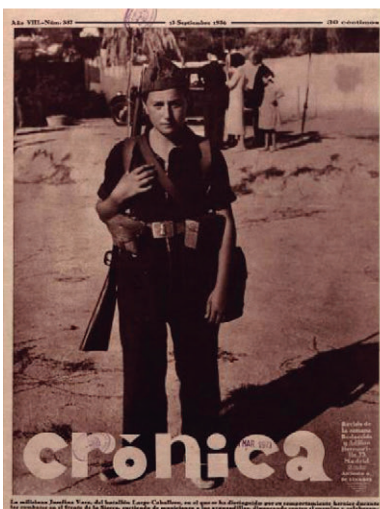


Ilustración 6: Marión Barrena en *España en llamas* (2001-2007), captura de pantalla.



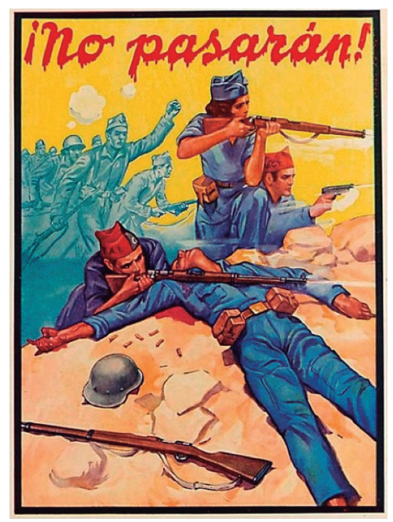


Ilustración 7: Portada de *Crónica*, septiembre de 1936 (versión de la Hemeroteca Digital de la BNE, http://hemerotecadigital.bne.es/) y Cartel: *No pasarán* (UGT-CNT), Anónimo, 1936.

Aranda hizo lo mismo utilizando trajes de época. Sin embargo, su elección de actrices y actores fue criticada en el momento del estreno. En efecto, desde Victoria Abril hasta Ana Belén, Ariadna Gil, Jorge Sanz y Miguel Bosé, su castin de famosos corría el riesgo de frustrar la ilusión referencial de representar a personas anónimas. El público español, que estaba acostumbrado a esos rostros, habría seguido viendo al actor o actriz famosa en el personaje y se habría sumergido menos en el contenido histórico.

Ken Loach procedió de una manera diferente. Con un reparto internacional de actores y actrices de varias nacionalidades, que también reflejaba la dimensión europea del conflicto, su obra tenía menos posibilidades de que el estrellato oscureciera el propósito histórico. Además, para la protagonista femenina, eligió a Ana Pastor, que en ese momento solo había hecho una película y, por tanto, era prácticamente desconocida para el público. Otro elemento interesante, bastante habitual en la ficción histórica, es que fue elegida por su parecido con la miliciana Marina Ginestà, a la que Robert Capa había fotografiado en la azotea del Hotel Colón de Barcelona en 1936 y cuyo retrato había dado la vuelta al mundo, convirtiéndose en un arquetipo.



ILUSTRACIÓN 8: Blanca, representada por Ana Pastor en *Tierra y libertad* (Ken Loach, 1995, fotograma).

La evocación de los diferentes procedimientos de verosimilitud no permite, sin embargo, definir completamente la relación entre la ficción histórica y la historia. La ficción histórica produce o reproduce conocimientos sobre la historia y, como cualquier producción cultural, también puede ser influida ideológicamente.

4. En conclusión: la ficción histórica en su contexto

La reflexión sobre los formatos de la ficción histórica implica también zanjar una cuestión, muchas veces latente, que atañe a su recepción e intencionalidad y que tratamos en un trabajo anterior.[16] Las obras de ficción constituyen un conocimiento sobre un periodo histórico, un conocimiento que a menudo se presenta bajo un estatus ambiguo, reivindicando la paradoja de unir ficción y verdad histórica. Con lucidez (y también con desconfianza), el historiador puede, sin duda, recurrir a las figuras narrativas para producir un "conocimiento verificable"[17]. Pero la ficción histórica es, a su vez, un documento histórico para la historia de las mentalidades, un archivo que da acceso a la representación subyacente de los problemas y preocupaciones de una época,[18] una época que no es la representada, sino aquella a partir de la cual se desarrolla la representación ficcional de la historia. Es también y, sobre todo, en la elección del tema y su tratamiento que las ficciones producen conocimiento histórico. La naturaleza de este conocimiento nunca es realmente documental, ya que esta función la realizan los historiadores. Se trata más bien de un conocimiento de divulgación, siempre apuntalado por una problemática ideológica. El caso de la guerra civil española ilustra perfectamente esta situación.

De hecho, las cuatro obras que hemos elegido fueron objeto de debate e incluso de controversia cuando se estrenaron. No es de extrañar

16 Véase Marti, "Le jeu vidéo et la mémoire", 233-252.

17 Chartier, *Au bord de la falaise*, 120.

18 Rémy Pithon: "Cinéma et histoire: Bilan historiographique". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 46 (1995), 5-13, 9b, https://www.jstor.org/stable/3771541.

que estos debates se refieran a los temas tratados, la forma de representarlos y la pertinencia del formato elegido. Encontramos aquí una hipótesis planteada muy tempranamente por Robert Mandrou sobre el cine y que, sin duda, se aplica ya a los videojuegos. Para él, las mentalidades de los hombres del siglo XX, y del siglo XXI, si consideramos los juegos, son directamente, y cada vez más, hijas de los medios audiovisuales.[19] Podemos considerar, por tanto, que las ficciones históricas producen un conocimiento particular y fechado de la historia y que, a su vez, pueden convertirse en documentos históricos para el investigador que se interesa por la época en la que se elaboran, en este caso, la España contemporánea y su relación con esta guerra, fundadora y traumática en el relato nacional.[20]

5. Referencias

ARANDA, Vicente: *Libertarias* (ESP 1996).
AUBERT, Jean-Paul: "La sombra de los posibles. El espectro de la Revolución española en el cine de la España democrática". En: *La mémoire rebelle: de l'anti-franquisme à la relecture de l'histoire (1931-2013)*, Colloque. Université Paul Valéry: Montpellier III 2013, 34-50.
— "Le Cinéma de l'Espagne démocratique: les images du consensus". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 74 (2002), 141-151, https://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2002-2-page-141.htm.
— "Le regard anachronique. Goya vu par Saura". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), https://doi.org/10.4000/narratologie.716.

19 Robert Mandrou: "Histoire et cinéma". En: *Annales. Histoire, Sciences Sociales* 13.1 (1958), 140-149, 140.

20 Marc Marti: "Logique imaginaire et logique de marché: analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*". En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), http://narratologie.revues.org/7547.

Chartier, Roger: *Au bord de la falaise*. Paris: Albin Michel 2009.

Jauss, Hans Robert: "Littérature médiévale et théorie des genres". En: *Théorie des genres*. Paris: Seuil 1986, 37-76.

Loach, Ken: *Land and Freedom* (DEU/GBR/ESP 1995).

Mandrou, Robert: "Histoire et cinéma". En: *Annales. Histoire, Sciences Sociales* 13.1 (1958), 140-149, https://www.jstor.org/stable/27579936.

Marti, Marc: "Le jeu vidéo et la mémoire". En: *Cahiers d'études romanes* 39 (2019), 233-252, http://journals.openedition.org/etudesromanes/10142.

— "L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique?". En: *Sciences du Jeu* 9 (2018), http://journals.openedition.org/sdj/1041.

— "Logique imaginaire et logique de marché: analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur *Call of Duty 2*". En: *Cahiers de Narratologie* 31 (2016), http://narratologie.revues.org/7547.

— "Récit filmique et Histoire. La hiérarchie des personnages dans *Goya en Burdeos* de Carlos Saura (1999)". En: *Cahiers de Narratologie* 15 (2008), http://journals.openedition.org/narratologie/677.

Martin, Jean Clément/Turcot, Laurent: *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris: Vendémiaire 2015.

Nash, Mary: *Rojas. Las mujeres republicanas en la guerra civil*. Madrid: Taurus 1999.

Oms, Marcel: *La guerre d'Espagne au cinéma. Mythes et réalités*. Paris: Le Cerf 1986.

Pithon, Rémy: "Cinéma et histoire: Bilan historiographique". En: *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* 46 (1995), 5-13, https://www.jstor.org/stable/3771541.

Rabino, Thomas: "Jeux vidéo et Histoire". En: *Le Débat* 177 (2013), 110-116, http://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.html.

Rodríguez, Marie-Soledad: "La guerre d'Espagne dans le cinéma espagnol des années 1976-1986: une représentation équivoque?". En: Viviane Alary/Danielle Corrado (eds.): *La Guerre d'Espagne en*

héritage. Entre mémoire et oubli (de 1975 à nos jours). Clermont-Ferrand: Université Blaise Pascal 2007, 171-184.

Saura, Carlos: *Ay Carmela*. (ESP/ITA 1990).

Schaeffer, Jean-Marie: *Pourquoi la fiction*? Paris: Seuil 1999.

¿Por quién doblan las campanas? La guerra civil española en los juegos de mesa de preguerra

Jan Gonzalo Iglesia
Grup de Recerca Asterisc (Universitat Rovira i Virgili)

Resumen:
Los juegos de estrategia que se sitúan en el período de entreguerras buscan simular los hechos históricos y las dinámicas políticas que llevaron hasta la Segunda Guerra Mundial, con el objetivo de plantear cómo podría haber variado el desarrollo de ese conflicto dependiendo de lo ocurrido durante la década de los años treinta. Entre ellos, encontramos la guerra civil española, un suceso transcendental que justamente sienta las bases y enfrenta a la mayoría de los protagonistas de lo que sucederá en la conflagración mundial.

A través de un análisis formal de sus mecánicas y condiciones de victoria, este capítulo identifica cómo cinco de esos juegos publicados

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_007

entre 1971 y 2018 representan y reproducen el conflicto español dando respuesta a los siguientes interrogantes: ¿cuándo y cómo se produce la Guerra Civil? ¿Quién es el responsable de que se inicie? ¿Qué bandos se representan y cómo? ¿Hay intervención internacional? ¿Quién y cómo puede intervenir? ¿Qué implica la Guerra Civil para los objetivos finales del juego? ¿A quién beneficia y cómo se simula esa ventaja?

Las conclusiones apuntan a que los juegos de esta complejidad, y que abarcan un periodo de tiempo tan largo, suelen reducir la simulación de estos eventos en aras de una mayor jugabilidad. A partir de ahí, se detecta un abanico de propuestas que van desde la desaparición de la guerra como suceso histórico hasta, incluso, la repetición de ciertos mitos del revisionismo histórico como la vinculación directa del Gobierno de Frente Popular con el comunismo o la confusión sobre las responsabilidades del inicio de la guerra. De hecho, se identifica una tendencia general de las mecánicas de los juegos en convertir la guerra civil española en un conflicto colonial en beneficio de las potencias internacionales que intervienen.

Análisis ludotextual, época de entreguerras, estatus histórico de la guerra civil española, tema internacional.

1. Introducción

En la actualidad, la guerra civil española no es uno de los temas más recurrentes dentro de los juegos de mesa de simulación histórica que hay publicados. En la página BoardGameGeek aparecen 110 juegos y expansiones etiquetados como “Spanish Civil War”.[1] un número bastante bajo si lo comparamos con otros episodios históricos. Por ejemplo, con la etiqueta “guerra del Vietnam” encontramos 318 juegos, 915 situados en la guerra civil americana y, sobre la Segunda Guerra Mundial, llegamos hasta los 6913. Hay que tener en cuenta que en estos números también se incluyen los reglamentos de juegos de miniaturas, lo que reduce aún más el número de juegos de tablero sobre este conflicto (↔ *Rubio-Campillo I.3*).

1 “History: Spanish Civil War”. En: *BoardGameGeek*, https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/32906/history-spanish-civil-war.

Los juegos de mesa existentes sobre la guerra civil española se pueden dividir en dos bloques: aquellos que simulan el conflicto a nivel estratégico como, por ejemplo, *For Whom the Bell Tolls* (Games Research/Design, 1995), *1936: Guerra Civil* (Ediciones Rotura, 2006), *España 1936* (DEVIR, 2007), *The Spanish Civil War 1936-1939* (GMT Games, 2010) o *Cruzada y Revolución* (Compass Games/4Dados, 2013), entre otros, y los que representan alguna de sus batallas más emblemáticas, como podrían ser Brunete, la batalla del Ebro, Madrid, Teruel, Guadalajara, Belchite, Santander, etc. En general, todos están centrados en representar los aspectos militares del enfrentamiento y, además, se sitúan una vez ya producido el golpe de Estado. Mientras se escribe este capítulo, no existe ningún juego publicado que explique el proceso que llevó hasta el estallido de la guerra (en el sistema P500 de NAC *wargames* encontramos el juego *Golpe a la República*, de Teo Álvarez, pendiente de conseguir los apoyos necesarios para su publicación y que sí que aborda esa perspectiva).[2]

En un artículo anterior ya analicé los juegos *Cruzada y Revolución* y *Spanish Civil War 1936-1939* para ver cómo representan el conflicto a través de sus mecánicas y condiciones de victoria.[3] Ante la idea de abordar de nuevo el estudio de los juegos sobre la Guerra Civil, pensé que investigar aquellos que representan batallas específicas no iba a aportar información relevante, ya que son mayoritariamente *wargames* con mecánicas militares. Así pues, busqué otro foco de atención.

Más allá de ese grupo de juegos centrados en las batallas, tenemos aquellos que se sitúan en la década de los años treinta y cuya finalidad es simular el proceso que llevó hasta la Segunda Guerra Mundial. Esos juegos son interesantes porque buscan desarrollar una alternativa al proceso histórico que degeneró en el conflicto mundial, explorando

2 Teniendo en cuenta este vacío también en otros géneros, Erika Prado Rubio se dedicó al diseño de un juego *play by e-mail* para el contexto educativo que está incluido en este libro: "Modelización docente *play by e-mail* para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional", 341-368.

3 Jan Gonzalo Iglesia: "Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War". En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.

otras dinámicas políticas y militares posibles y con qué escenario se podrían haber encontrado las potencias beligerantes justo al inicio de la guerra. De hecho, todos se centran en simular cómo los cambios en los equilibrios de poder político y económico podrían haber influido en el desarrollo de la propia guerra mundial, colocando a cada facción en una situación de ventaja o desventaja sobre el escenario histórico. Teniendo en cuenta las décadas que representan (las de los treinta y los cuarenta del siglo xx), se planteaba como relevante intentar identificar cómo aparece representado el conflicto español y cómo este influye (o no) en las dinámicas del juego.

Partiendo de esa base, se han escogido cinco juegos publicados entre 1971 y 2018 (ver Tabla 1) que cumplen los requisitos de ser de alta estrategia situados en el período de entreguerras, que se extienden hasta el final de la Segunda Guerra Mundial y que buscan crear una alternativa al desarrollo de ese momento histórico. Se ha realizado un análisis de las mecánicas y las condiciones de victoria[4] de cada uno de ellos con el objetivo de identificar cómo su estructura formal representa la guerra civil española. Para solucionar ese objetivo general, se han planteado las siguientes preguntas: ¿cuándo y cómo se produce el conflicto? ¿Quién es el responsable de que se inicie? ¿Qué bandos se representan y cómo? ¿Hay intervención internacional? ¿Quién y cómo puede intervenir? ¿Qué implica la Guerra Civil para los objetivos finales del juego? ¿A quién beneficia y cómo? En la Tabla 2 hay un resumen de los resultados de ese análisis, que se desarrolla más detalladamente en los epígrafes siguientes.

4 Véase Paul Booth: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury 2021; Ian Bogost: *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press 2007.

Tabla 1:
Juegos analizados

Título	Diseñadores	Editorial	Año publicación	Período	Facciones
Origins of World War II	Jim Dunnigan Thomas N. Shaw	The Avalon Hill Co.	1971	1930-1939 (6 turnos)	Estados Unidos Francia Gran Bretaña Rusia Alemania
Democracy Under Siege	Luca Cammisa	Calvinus Games 4Dados	2011	1933-1940 (8 turnos)	Democracia Nazismo Comunismo
Triumph & Tragedy: European Balance of Power 1936-1945	Craig Besinque	GMT Games	2015	1936-1945 (10 turnos)	Oeste (Capitalista) URSS (Comunista) Eje (Fascista)
Gathering Storm: prequel to a world at war	Bruce Harper	GMT Games	2015	1935-¿? (turnos variables)	Alemania Italia Reino Unido Francia Rusia
Cataclysm. A Second World War	Scott Muldoon William Terdoslavich	GMT Games	2018	1933-1950 (9 turnos)	Democracia Fascismo Comunismo

Tabla 2
Resumen de los resultados

Título	Mecánica de inicio	Quién la inicia	Bandos	Intervención internacional	Impacto para el ganador/perdedor
Origins of World War II	No se produce la Guerra Civil; España se puede controlar políticamente	Nadie	No existen	No existe	Controlar políticamente España al final de la partida da PV dependiendo del bando
Democracy Under Siege	Concatenación de dos eventos obligatorios	El bando fascista con el evento N12	Republicanos y nacionales; ninguno es el Gobierno	Comunismo (republicanos), nazismo (nacionales), democracias (puede escoger)	Ganar la Guerra Civil da 14 PV y evita que ningún otro jugador pueda controlar España
Triumph & Tragedy: European Balance of Power 1936-1945	No se produce la Guerra Civil; España se puede controlar políticamente	Nadie	No existen	No existe	Controlar el país da recursos económicos a la facción; no influye en la victoria final
Gathering Storm: prequel to a world at war	Acumulación de nivel de *tensión*	Nadie en particular	Republicanos (Gobierno) y Nacionales (rebeldes)	URSS (republicanos), Alemania e Italia (nacionales)	Control definitivo del país; evita que nadie más lo controle
Cataclysm. A Second World War	Evento al azar	No se indica ningún iniciador	Bandos genéricos denominados "izquierda" y "derecha"	Cualquier potencia puede escoger uno de los dos bandos	Control del país y un PV, pero puede perderse por diversas causas

2. *Origins of World War II*

Es un juego que representa el conflicto de intereses políticos y diplomáticos entre Alemania, Francia, Gran Bretaña, la Unión Soviética y los Estados Unidos durante la década de los años treinta y que busca generar cómo quedaría a nivel político el mapa europeo justo antes del estallido de la Segunda Guerra Mundial.

El objetivo de los jugadores es realinear políticamente algunas de las trece zonas que aparecen en el mapa (Alsacia-Lorena, Austria, Estados Bálticos, Gran Bretaña, Checoslovaquia, Francia, Alemania, Italia, Polonia, Renania, Rumanía, Unión Soviética y Estados Unidos) y evitar que lo hagan los otros. Cada una de las potencias jugadoras tiene sus propios objetivos específicos basados en aquellas zonas que deben controlar al final de la partida y aquellas que no debieran estar bajo la influencia de cualquier otro. Para ello, los jugadores sitúan en el tablero sus marcadores políticos, con los que pueden llegar a conseguir un *acuerdo* con alguna de las zonas o *controlarlas* políticamente del todo. No existen enfrentamientos militares entre potencias, tan solo *ataques diplomáticos* para expulsar a las otras de un territorio y anular su influencia.

Como se puede ver en la Ilustración 1, en el juego original no está incluida España ni tampoco otros territorios clave como Hungría, Finlandia, Grecia o Yugoslavia. Los propios autores comentan en las notas de diseño[5] que no se incorporaron esos territorios porque no generaban un efecto decisivo en el juego que lo justificara. Por tanto, no es un tema de representación histórica, sino de jugabilidad. España no aparece (junto con Albania y Etiopía) hasta una modificación hecha por los propios jugadores reclamando una simulación histórica más precisa y en la que también se incluye Italia como sexto jugador. Pese a todo, la Guerra Civil no se produce como tal y queda abstraída a un conflicto diplomático entre las potencias externas. No existe ninguna mecánica específica que la genere o nomenclatura que se refiera a ese conflicto (de hecho, no hay ninguna mención a la guerra como tal).

5 *Origins of World War II*. Designers' notes, 11.

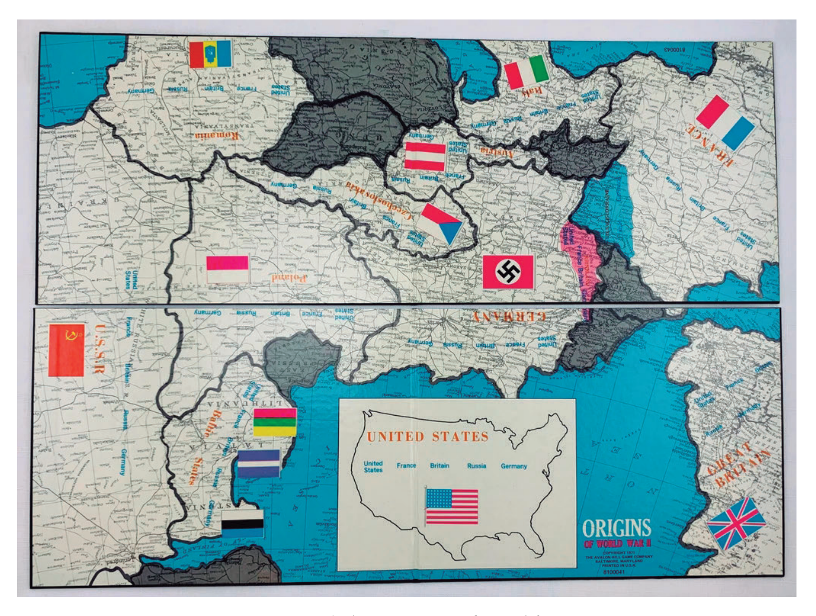


Ilustración 1: Mapa original de *Origins of World War II* sin España como territorio jugable (Fuente: BoardGameGeek).

Como el resto de las zonas del juego, el enfrentamiento se convierte en un contencioso político entre aquellas potencias que quieran tener influencia en España o, al contrario, evitar que otros la obtengan.

Donde sí que podemos identificar cierta referencia a la Guerra Civil es en las condiciones de victoria que estipulan qué potencias están interesadas en enfrentarse en España. En este caso, la Unión Soviética, Alemania e Italia necesitan controlar el territorio para conseguir puntos de victoria y, en cambio, Estados Unidos debe conseguir que ninguna otra potencia controle España. Francia simplemente debe tener un *acuerdo* (lo que implica que ningún otro jugador la controle) y Gran Bretaña no tiene intereses propios más allá de evitar que los otros jugadores consigan los suyos. Por tanto, el juego está dirigido a que las tres democracias liberales jueguen a evitar que los tres totalitarismos controlen el país, mientras estos buscan conseguir su propia agenda estableciendo su influencia en España. Es aquí donde, en cierta manera, podemos identificar la intervención extranjera

en el conflicto, pero sin que exista agencia alguna por parte de unos posibles bandos internos. Simplemente se convierte en un juego de intereses internacionales.

3. *Democracy Under Siege*

Es un juego de motor de cartas situado en el período entre 1933 y 1940 con una manifiesta intención de simulación:

> Democracia Bajo Asedio era una "plataforma de simulación" y no simplemente un juego. Una simulación que intentaba explicar por qué los países europeos cayeron en el holocausto de la Segunda Guerra Mundial y como podría haberse evitado […] la idea era conseguir un "juego-simulación" que analizase de forma concisa y objetiva los eventos principales que llevaron a la Segunda Guerra mundial.[6]

De hecho, los eventos de cartas que se utilizan delimitan los caminos que deben seguir los jugadores y dirigen sus estrategias.

Está diseñado para tres jugadores, que adoptan los papeles de las tres ideologías: democracia, nazismo y comunismo. Dentro de cada ideología, los jugadores controlan diversas potencias con sus propios recursos. Existen potencias mayores controladas inicialmente (Alemania, para el nazismo; Gran Bretaña y Estados Unidos, para la democracia, y la URSS, para el comunismo) y otras potencias influenciables que pueden acabar bajo la esfera de alguna de las ideologías (Italia y Japón, para el nazismo; Francia para la democracia, y China, que puede bascular entre el comunismo o la democracia). El resto de los territorios y países también están representados en el juego como naciones menores, sobre las cuales los jugadores pueden realizar determinadas acciones.

Cada jugador tiene su propio mazo de cartas de estrategia, con el que podrá generar eventos y realizar acciones durante la partida.

---

6 *Democracy Under Siege*. Play book, 5.

Los mazos van evolucionando a través de los turnos. Se empieza con las cartas de la “Era de la Esperanza”. Entre el turno 3 y 4 (1935-1936) se incorporan las cartas del mazo de la “Era de la Realidad”, y en el turno 6 (1938) se añaden las cartas de la “Era de la Desesperación”. Si se prefiere jugar una partida con la variante histórica, las cartas van entrando cuando su año coincida con el turno correspondiente.

El tablero se centra principalmente en Europa, con cada nación menor y potencia influenciable representada por una caja donde se identifica la bandera, los recursos económicos que tiene y los puntos de victoria que concede a cada jugador.

En la esquina superior izquierda del tablero, encontramos la tabla de regímenes políticos, una de las mecánicas principales del juego (ver Ilustración 2). La tabla está dividida en cuatro espacios antagónicos circulares, que representan el área de control de cada una de las ideologías más la opción de que un país entre en anarquía, y en un entretramado de espacios cuadrados conectados que se distribuyen en áreas de influencia sobre las que pueden actuar algunas de las ideologías: autocracia (democracia y nazismo), dictadura militar (comunismo y nazismo), oligarquía (democracia y comunismo), socialdemocracia (democracia y comunismo) y neutral (todas las ideologías). Cada nación menor o potencia influenciable empieza la partida situada dentro de uno de esos espacios para representar su régimen político inicial. Por ejemplo, España empieza la partida en 1933 dentro del área de la socialdemocracia, a un paso de entrar en el área de control de la democracia, pero también a un paso de la autocracia. Los jugadores pueden usar los efectos de sus cartas o la acción “mover marcadores de régimen” para desplazar los países y potencias dentro de esa tabla con el objetivo de que acaben en su área de control. Cada nación o potencia que acaba en ese espacio concede a su propietario determinados puntos de victoria (por ejemplo, España da 5 PV o Checoslovaquia da 10 PV). Teniendo en cuenta que la acumulación de puntos de victoria es la manera de ganar la partida, es una de las opciones más repetidas.

Dentro de todas las mecánicas que ofrece el juego, la guerra civil española se produce a través de una concatenación de cartas de evento



Ilustración 2: *Political regimes track* con todas las potencias influenciables y naciones menores. España empieza la partida dentro del área de influencia de la socialdemocracia, a un paso de estar bajo el control de la democracia, pero también de entrar en la autocracia (Fuente: BoardGameGeek).

(ver Ilustración 3). En el escenario normal, la guerra puede producirse a partir de 1935 y en el histórico, a partir de 1936. En ambos casos, necesariamente mediante el juego de dos cartas. Primero se tiene que jugar la carta C12 ("El Frente Popular gana las elecciones españolas"), ya que es un evento obligatorio del jugador comunista, que debe usarla tan pronto como le llegue a la mano. El evento produce que ninguna ideología que no sea la comunista pueda recolectar recursos de España y, además, mueve el marcador del país cinco espacios hacia el área de influencia del comunismo dentro de la tabla de regímenes



Ilustración 3: Las dos cartas que producen el inicio de la guerra civil española en *Democracy Under Siege* (Fuente: BoardGameGeek).

políticos (lo que, en la mayoría de los casos, hará que el jugador de esa ideología lo controle).

Ese hecho obliga al jugador fascista a jugar, si la roba, la carta N12 ("guerra civil española"), que es un "evento obligatorio o sublevación" que activa y representa la guerra en sí misma. Aquí hay varios elementos para tener en cuenta: el juego simula que la victoria en las urnas del Frente Popular sitúa a España en la esfera del comunismo, no de la democracia, y que este hecho conlleva necesariamente la sublevación militar. Pero aún hay más: cuando en el juego se representan otras sublevaciones, siempre hay un bando gubernamental y otro rebelde, en cambio en este caso se especifica que ninguna de las dos facciones (denominadas republicanos y nacionales) representa al Gobierno, ambas son denominadas como "rebeldes".

A partir de ese momento, los jugadores que representan al nazismo y al comunismo pueden apoyar exclusivamente a su facción gastando acciones o eventos opcionales incluidos en las cartas (por ejemplo, la C3, "Ejército de la Comintern"). Esa intervención aumentará las



Ilustración 4: Ejemplos de las cartas que permiten al bando democrático intervenir en la guerra y a la facción comunista aumentar su intervención en el conflicto (Fuente: BoardGameGeek).

opciones de victoria de su bando cuando se resuelva el conflicto mediante una tirada de dados. La democracia solo puede participar en la guerra si juega la carta D11 ("Gran Bretaña interviene en la guerra civil española"). En este caso, puede escoger qué bando quiere apoyar y, a partir de entonces, puede gastar acciones o eventos (por ejemplo, el D7, "lucha por la libertad") para aumentar ese apoyo, pero ya no puede cambiar de bando. La lucha se limita al enfrentamiento entre comunismo y nazismo, de hecho, solo puede ganar una de esas dos facciones, así que, si la democracia entra en juego, lo hará para intentar equilibrar la partida, perjudicando o beneficiando a otro.

Ganar la guerra civil española es un objetivo importante para los dos jugadores implicados. Da 15 PV al bando vencedor, teniendo en cuenta que se necesitan 80 para ganar y que, en condiciones normales, controlar España únicamente daba 5. Además, el marcador del país se retira del juego y ya no puede ser influenciado por ningún otro jugador (queda definitivamente bajo la esfera de la ideología victoriosa). Así pues, si se roban las cartas que la generan, se producirá obligatoriamente y tendrá una influencia relevante en la estrategia de los jugadores.

4. *Triumph & Tragedy: European Balance of Power 1936-1945*

Es un juego para tres jugadores que representa el período de 1936 a 1945. Cada jugador controla un sistema político-económico: el capitalismo, el comunismo y el fascismo. Se juega sobre un mapa que va desde la costa este de los Estados Unidos hasta la India y que está dividido en áreas que simulan las diferentes provincias de las grandes potencias (Reino Unido, para el capitalismo; Unión Soviética, para el comunismo, y Alemania, para el fascismo) y de las naciones menores que inician la partida con el estatus de neutrales, pero que pueden ser influenciadas a través de la diplomacia o conquistadas militarmente. El juego también representa las unidades terrestres, aéreas y navales de cada potencia y nación menor para reproducir los enfrentamientos militares entre las diferentes facciones.

No existe ninguna mecánica que haga referencia a o simule la guerra civil española o ninguna otra guerra civil. No existe la posibilidad de un conflicto interno en el país y tan solo se puede intentar alinear el territorio o impedir que otro lo haga. Los jugadores pueden, durante la fase de gobierno, usar las cartas de acción para añadir marcadores de influencia en los países menores. De esa manera, los países pueden ser "no alineados" (no tienen ningún marcador de influencia), "asociados" (tienen el marcador de influencia de una facción, lo que representa que tienen un acuerdo comercial que permite utilizar sus recursos, pero se mantienen militarmente neutrales), "protectorados" (ya requiere dos marcadores de influencia, además del tratado comercial, tienen un tratado defensivo con esa facción) y "satélites" (con tres o más marcadores de influencia de una facción, la nación actúa como una parte más de la misma, siendo controlada completamente por ella).

España aparece en diez cartas: cuatro que puede utilizar cualquier bando, cuatro específicas para la Unión Soviética y dos para el fascismo, además de aquellas genéricas que pueden ser utilizadas con cualquier nación menor. Por tanto, España se sitúa como uno de los países más volubles junto con los Países Bajos, Yugoslavia, Austria, Checoslovaquia y Hungría. Teniendo en cuenta la cantidad y distribución de cartas, se puede ver que el juego tiene una tendencia a que

España pueda acabar bajo el control del comunismo, luego del fascismo y, finalmente, de las democracias.

El control de estos territorios neutrales afecta a las condiciones de victoria, ya que aumenta el nivel de producción, una de las variables que dan puntos de victoria. Además, aumenta la capacidad militar a través de los ejércitos propios del país asimilado y de poder construir nuevas unidades. Así pues, el control de estos territorios sirve, sobre todo, para prepararse mejor ante una futura Segunda Guerra Mundial. Pero, más allá de la posición estratégica y los recursos que daría a su aliado, no hay una relevancia específica en controlar o no España.

5. *Gathering Storm: Prequel to A World at War*

Es un juego para cinco jugadores que representa las maniobras militares y diplomáticas realizadas a partir de 1935 y que precedieron a la Segunda Guerra Mundial. Cuando este conflicto estalla, el juego termina y se revisan las condiciones de victoria o, si se quiere, se continúa simulando la confrontación a través del juego *A World at War*, también de GMT Games (2003). Así pues, *Gathering Storm* permite generar el escenario prebélico y modificar las condiciones de inicio, y, con *A World at War*, se simula cómo esa situación genera una Segunda Guerra Mundial particular.

El tablero muestra los principales países europeos, tanto las potencias jugadoras (Alemania, Italia, Francia, Gran Bretaña y URSS) como los países menores. Los jugadores pueden llevar a cabo acciones diplomáticas sobre todos los países, incluida España, con el objetivo de realinearlos a su favor. Pero, si estalla la guerra civil, tan solo ciertas potencias pueden participar. Las posibles guerras civiles son las de España, Grecia y Yugoslavia.

Cada uno de esos tres países tiene un registro propio en el tablero llamado "Tensión" con cinco casillas. Una guerra estalla cuando los eventos aleatorios han hecho avanzar el marcador de guerra civil del país hasta la quinta posición. Un rasgo particular del juego es que España tiene más opciones de entrar en guerra que los otros dos países, ya que su nivel de *tensión* no empieza en 0. Al principio de la partida,

se determina al azar si se sitúa en 1, 2 o 3, lo que puede dejarla bastante cerca del conflicto civil.

Los eventos aleatorios se producen al principio de cada turno robando una carta al azar del mazo común y repartiendo otra a cada jugador. En cada carta hay un evento general y otro por cada una de las potencias jugadoras. Los eventos de la carta inicial se producen obligatoriamente y luego los jugadores deciden si añaden los de la carta que han robado o la descartan. Algunos ejemplos de estos eventos en el caso de España son "Franco meets Ribbentrop for secret talks. Spain: 2" o "Mussolini approves military aid to Spanish rebels. Spain: 2". Teniendo en cuenta esto, la mecánica no identifica un responsable específico de la contienda, sino que es por la acumulación de acciones de todos los actores involucrados.

Una vez se inicia el conflicto, se generan las facciones gobernante y rebelde. Para el caso de España, el gobierno es la República (a la que puede apoyar la Unión Soviética) y los rebeldes son los Nacionales (apoyados por Alemania e Italia). Ni Francia ni Gran Bretaña pueden intervenir.

Para resolver el conflicto, se va comparando el nivel de intervención de las dos facciones enfrentadas en diferentes circunstancias hasta que una de las dos se considera la ganadora y consigue una ventaja diplomática sobre el territorio. Cuando una guerra civil termina, ya no puede volver a producirse. Ya no se pueden colocar marcadores diplomáticos sobre ese país, por tanto, la facción que apoyó al bando ganador es la única que puede firmar pactos comerciales con el nuevo gobierno. En el caso de España, el pacto comercial concede además a su propietario 2 PV.

6. *Cataclysm. A Second World War*

Cataclysm se posiciona como un claro *What if* con ese "una" al principio del subtítulo: "In Cataclysm, you are free to explore alternatives. The Soviets can construct a massive long-range bomber force. Japan can build powerful armored forces to overrun Siberia. Germany can invade Britain, or France can take Berlin, provided you craft a strategy that gets

you there".[7] De hecho, la campaña se inicia en 1933 con el objetivo de permitir generar alternativas al inicio histórico de la Segunda Guerra Mundial. Los jugadores representan bloques ideológicos divididos en diversas potencias: el jugador comunista controla la Unión Soviética; el fascista, Alemania, Italia y Japón, y el jugador democrático, Francia, Reino Unido y Estados Unidos. La idea es jugarlo entre tres, pero se pueden hacer combinaciones para llegar hasta los cinco participantes.

Se juega sobre dos tableros, uno que representa el mapa de Europa y el otro todo, el teatro del Pacífico y el Índico. En cada uno de ellos, los territorios se dividen en áreas que delimitan desde un país entero (como Polonia o Siam) a provincias y colonias de las potencias principales. Por ejemplo, Francia está dividida en cuatro áreas en Europa más tres colonias: África del norte francesa, Siria e Indochina; en cambio, la Unión Soviética está formada por diez áreas en el mapa de Europa y tres en el del Pacífico.

El control de cada una de estas áreas que no sea originalmente del país (territorios natales o colonias) concede al jugador un punto de victoria, pero cada territorio inicialmente propio perdido resta también un punto. El jugador con más puntos de victoria al final de la partida gana el juego. Por tanto, claramente es un juego de control territorial.

Para conseguir esos objetivos, se incorporan dimensiones económicas, políticas y militares sobre las que los jugadores pueden intervenir. Por ejemplo, entre las acciones políticas tienen la posibilidad de hacer "propaganda" para aumentar la estabilidad de su potencia (una representación de la voluntad o moral interna del país), "aliarse" con otras de las potencias para compartir recursos o hacer "diplomacia" para controlar políticamente y alinear un país neutral o enemigo. También se representan unidades militares de diferentes clases (infantería, blindados, aviación y flotas), con las que se pueden llevar a cabo acciones militares, como las "operaciones" para atacar un área enemiga o las "intervenciones" para proveer de ayuda a una de las facciones participantes en una guerra civil.

---

7 "Cataclysm". En: *BoardGameGeek*, https://boardgamegeek.com/boardgame/125977/cataclysm-second-world-war.

En este contexto, España está reproducida por una única área industrial (tiene un recurso económico) y un alto nivel de independencia hacia el exterior, representado por un ejército menor y, sobre todo, una elevada resistencia ante los intentos diplomáticos de las potencias exteriores (ver Ilustración 5). Además, contiene la base militar británica de Gibraltar, una de las *special british bases*, que tienen sus propias reglas y que constituyen parte del poder naval y aéreo de Gran Bretaña durante la partida. Como veremos, esa fachada de resistencia hacia el exterior tiene una debilidad debido a su supuesta conflictividad interna.

Las mecánicas del juego especifican que durante cada turno se producen cuatro crisis. La última puede hacer que el turno finalice, pero cada una de las otras tres genera una tirada en las tablas de eventos. Una de las posibilidades dentro de estos es que se produzca una guerra civil en algún país neutral (*civil war crisis event*). España tiene altas probabilidades de ser escogida como el territorio del conflicto, ya que aparece en las tres subtablas con las que se determina el país. Además, la mecánica de selección consiste en tirar dos dados y quedarse el resultado más alto y España es escogida en todos los casos con una tirada de 6. Por tanto, la guerra civil española se produciría como un evento aleatorio que se puede dar desde 1933, no suceder durante toda la partida o, incluso, suceder en diversas ocasiones si se repite la tirada.

Una vez se inicia cualquier guerra civil, se generan dos facciones abstractas denominadas "derecha" e "izquierda" (no existe distinción específica). No se llaman así por ninguna terminología ideológica, sino porque es la posición donde se colocarán los marcadores de las potencias que quieran intervenir o participar en esa guerra, a la derecha o a la izquierda de la ficha que marca que en ese país hay una guerra civil: "Design Note: Not all civil wars were neatly divided into 'left' and 'right', but designating them this way in Cataclysm keeps things simple and organized. They are not related to ideology, and there is no game significance to these terms".[8]

8 *Cataclysm: A Second World War.* Rulebook, 18, https://www.gmtgames.com/cataclysm/cataclysmrulebook.pdf.



Ilustración 5: A la izquierda, España al inicio de la partida con un ejército apilado sobre el recurso y dos puños que representan la resistencia política. A la derecha, la representación de la Guerra Civil con un marcador de ayuda comunista y dos marcadores de ayuda fascistas (Italia y Alemania) (Fuente: BoardGameGeek).

Mientras una guerra civil esté activa, cualquier potencia puede gastar acciones militares para intervenir a favor de uno u otro bando, simplemente escogiendo donde van a colocar su marcador de "ayuda" (a la derecha o a la izquierda). La única restricción es que solo se puede apoyar a una de las facciones.

La guerra civil se resolverá mediante la comparación de dos tiradas de dados en el momento en que se saque de la taza el marcador de "resolución de guerra civil". Dependiendo del resultado de la tirada, la guerra puede continuar o finalizar con una "victoria marginal" o una "victoria decisiva". En estos dos últimos casos, los jugadores que ayudaron al bando ganador tienen la opción de controlar el país en conflicto.

Las guerras civiles permiten a las potencias acceder al control de países complejos, como es el caso de España. La resistencia ante la intervención extranjera queda eliminada debido al estallido del conflicto interno. Los jugadores han de aprovechar la ocasión para intervenir en la guerra y optar a controlar el país, ya que, de otra manera, es complicado, y recordemos que cada área controlada es un punto de victoria. Pero podría suceder que ninguna potencia quisiera intervenir en la guerra o que las tiradas de dado fueran adversas a los jugadores. En ese caso, nadie se aprovecha de esa circunstancia, la guerra simplemente termina y el país continúa neutral. Un efecto especial de una posible

guerra civil en España es que, si una potencia se hace con el control del país, la base de Gibraltar desaparece, lo que hace que el jugador democrático tenga cierto interés en que nadie se beneficie de sus efectos.

Un tema interesante es que cualquier guerra civil se podría reproducir, aunque el país estuviera bajo el control de una potencia (por ejemplo, dependiendo de las tiradas en la tabla de eventos, se podrían producir diversas *guerras civiles españolas* durante una misma partida).

7. Conclusiones: ¿por quién doblan las campanas?

Una vez vistas las características de todos estos juegos, podemos plantear algunas reflexiones sobre cómo se presenta la guerra civil española en los mismos. Para empezar, hay que señalar que la alta abstracción de los ejemplos escogidos, resultado de la complejidad del período que buscan simular, hace que el evento específico quede diluido entre todo el conjunto de reglas y mecánicas. La simulación se substituye por la jugabilidad y la concreción, aunque podemos encontrar elementos interesantes para comentar.

Dos factores para tener en cuenta antes de entrar en detalle son, por una parte, que tres de los juegos han decidido representar la época como un enfrentamiento entre bloques ideológicos (comunismo, fascismo y democracia) y, por otra, que una mecánica y objetivo de victoria mayoritariamente común es el *control* de los países menores o neutrales por parte de las potencias principales. Ese *control* se representa desde un dominio político o militar hasta, simplemente, la entrada en la esfera de influencia de esa ideología. Por tanto, es una mecánica muy abstracta que incluye opciones diversas. Eso simplifica el papel de los territorios menores o neutrales, en este caso, de España, al de simples espacios influenciables.

Empezando por las preguntas que nos planteábamos, en dos de los cinco juegos el conflicto español no aparece como tal, a pesar de estar situados en la década de los treinta y en Europa. Los Estados menores solo son el campo de enfrentamiento de las diplomacias o de los ejércitos de las grandes potencias. En los tres juegos en los que sí que se representa, la Guerra Civil es un suceso bastante probable

(incluso obligatorio) que se puede producir en cualquier momento de las décadas de los treinta y los cuarenta. Así pues, se identifica como un hecho relevante de ese período histórico.

Si nos fijamos en las mecánicas de inicio de la guerra y en las responsabilidades, nos encontramos con un abanico de opciones diferentes. En *Cataclysm* es un asunto absolutamente azaroso, sin identificar actores previos o acciones que lleven hasta ese suceso. En *Gathering Storm* es un cúmulo de eventos específicos que hacen subir la tensión, lo que hace que las responsabilidades sean compartidas. Finalmente, en *Democracy Under Siege* es la concatenación de dos eventos obligatorios. Tan solo en este último aparece la palabra *sublevación* en la carta que acaba causando la guerra. Pero, a pesar de esa referencia al golpe de Estado, y como hemos visto antes, la mecánica generada por los efectos de las cartas produce la narrativa de que la sublevación se debe a que la República española ha derivado hacia un régimen comunista. Con todo esto, se pueden vislumbrar algunos de los mitos recurrentes del revisionismo histórico de este evento: la guerra era inevitable, la intervención extranjera es previa al conflicto y, sobre todo, la victoria del Frente Popular formaba parte de una revolución comunista que ya estaba en marcha.[9]

Si nos fijamos en los bandos, tampoco queda claro quiénes son ni el papel de cada uno de ellos. Tan solo en dos juegos se habla de republicanos y nacionales, pero únicamente en *Gathering Storm* se los identifica como "gobierno" y "sublevados". En *Democracy Under Siege* incluso se considera que ambos son "rebeldes", lo representa como un conflicto sin gobierno legal. Aquí se podría añadir un nuevo mito vinculado con la anarquía imperante en el bando republicano y la supuesta falta de control del Gobierno sobre sus milicias.

Sobre la intervención extranjera, identificamos que los juegos dirigen a los jugadores que representan potencias o ideologías vinculadas

9 Véase Javier Rodrigo: "Los mitos de la derecha historiográfica. Sobre la memoria de la guerra civil y el revisionismo a la española". En: *Historia del Presente* 3 (2004), 185-195; Ángel Viñas/Juan Andrés Blanco (eds.): *La guerra civil española, una visión bibliográfica*. Madrid: Marcial Pons Historia 2017.

con el fascismo y el comunismo a participar en el conflicto. No solo por las mecánicas de intervención, sino porque los objetivos de victoria suelen bonificar a esas facciones. Esto genera simulaciones donde España acabaría cayendo necesariamente bajo una de estas dos ideologías. Hay poquísimas o casi ninguna opción en que la Guerra Civil acabe llevando a España a un camino democrático. Con el objetivo de generar un efecto contrafactual, *Cataclysm* y *Democracy under Siege* permiten que las democracias participen en la guerra y, además, pueden escoger bando. En el primero, incluso pueden beneficiarse de la victoria, pero, en el segundo, simplemente estarían ayudando al comunismo o al fascismo. Pese a todo, las mecánicas de injerencia son abstractas y no hacen referencia ni a las Brigadas Internacionales, ni a la Legión Cóndor ni a la CTV italiana.

Como hemos visto, la necesidad de intervenir o no se vincula con la estructura de condiciones de victoria que tiene cada uno de los juegos. Estas son las que producen un beneficio a los jugadores (puntos de victoria o recursos). De hecho, el estallido del conflicto se convierte en la *excusa* para participar e incluso reduce la resistencia del país ante otras mecánicas que dificultaban su control. De aquí surge quizá la conclusión más interesante: los juegos hacen pasar la Guerra Civil de ser un asunto interno a un tema internacional, ya que todos los bandos pueden *ganar* algo con el conflicto (aunque sea perjudicar al otro por no ganarla). Es una cuestión de oportunismo. De hecho, he estado tentado de cambiar el título del capítulo por "para quién doblan las campanas", ya que es una cuestión de conseguir un beneficio específico del suceso, más que representarlo.

A modo de resumen, podemos concluir que, en los juegos analizados, la abstracción y las decisiones de diseño dirigidas hacia la jugabilidad hacen que no exista suficiente información para saber qué pasó ni por qué durante la guerra civil española. Las mecánicas que la generan y la terminología utilizada hacen difícil identificar las características de los bandos o su implicación. En cambio, se vislumbran referencias basadas en el revisionismo histórico. Seguramente serán los jugadores los que acabarán rellenando (o no) los huecos que los sistemas dejan a partir de sus conocimientos o presunciones sobre el evento. Además, los juegos acaban convirtiéndola en una oportunidad

para agentes externos. La guerra se acaba luchando para otros, no para o por las fuerzas internas del país. España, como otros países menores, dejan de tener agencia y se convierten en *marionetas* de las fuerzas internacionales. De hecho, casi podríamos considerar la Guerra Civil como un conflicto colonial más.

Por último, queda claro que el análisis de las mecánicas de los juegos nos permite identificar perspectivas y narrativas históricas dentro de los mismos. Este capítulo es un ejemplo de cómo se puede enfrentar este tipo de investigación y abre la puerta a otras propuestas similares que enriquezcan los *analog game studies* y, por ende, los *games studies* en general.

8. Referencias

Bogost, Ian: *Persuasive Games: the Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press 2007.

Booth, Paul: *Board Games as Media*. New York: Bloomsbury 2021.

Gonzalo Iglesia, Jan: "Simulating History in Contemporary Board Games: The Case of the Spanish Civil War". En: *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies* 8.1 (2016), 143-158.

Rodrigo, Javier: "Los mitos de la derecha historiográfica. Sobre la memoria de la guerra civil y el revisionismo a la española". En: *Historia del Presente* 3 (2004), 185-195.

Viñas, Ángel/Blanco, Juan Andrés (eds.): *La guerra civil española, una visión bibliográfica*. Madrid: Marcial Pons Historia 2017.

Representar a Franco en los juegos

Lea Achmüller
Daniela Kuschel
Paul Mogdan
Universität Mannheim

Resumen:
Francisco Franco, quien asumió el poder dictatorial al final de la Guerra Civil, es la figura emblemática de la contienda y de sus consecuencias. La imagen que creó minuciosamente mediante la propaganda franquista y que se mostraba versátil en la larga duración de la dictadura sigue generando ardientes controversias. En lo siguiente, nos dedicamos al análisis de esta imagen en los juegos analógicos y digitales. Después de ver conjuntamente los juegos de mesa y digitales, que evitan conceder protagonismo al exdictador, despolitizando los acontecimientos históricos, analizaremos dos ejemplos polémicos que circulan libremente en internet: primero, el minivideojuego *Franco's Exhumation*, que se basa en la estética visual y las mecánicas del clásico de Nintendo *Super Mario*. El juego reemplaza los enemigos antropomórficos de Mario por personajes estereotípicos de la España actual, imitando y criticando la oposición de la derecha y de la

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_008

Iglesia al proyecto de exhumación del antiguo dictador. Segundo, el juego de cartas en línea *Franco*, que actúa en pro de una glorificación del pasado y, sobre todo, de la vida del dictador. El juego, editado en contextos ultraderechistas, es un ejemplo de cómo internet, permitiendo su distribución fácil, gratuita y, por ende, accesible para todos, favorece la circulación de discursos sesgados y de la ideología franquista reaccionaria.

Iconografía, exhumación de Franco, imagen lúdica, discursos polémicos.

1. Introducción

Los juegos que tratan la guerra civil española como tema histórico no pueden dejar de lado a Francisco Franco Bahamonde, quien no solo formó parte como general del golpe de Estado en julio de 1936, sino que se quedó con el mando único del país, convirtiéndose en jefe del Estado en septiembre del mismo año. A partir de diciembre 1936, recibió, además, el título de caudillo, que fue expresión de la concentración de todo el poder en su persona: "Lo llamativo de su aplicación es que, perteneciendo a la jerga castrense, alcance su máximo rendimiento en tiempos de paz, como rasgo distintivo de un régimen autocrático".[1] Con este sobrenombre, se establece una analogía entre la figura de Franco y los otros dictadores de las primeras décadas del siglo xx, adoptando "un título equivalente al de Führer y Duce en la forma de Caudillo, palabra que también relacionaba a Franco con los jefes guerreros del pasado medieval de España".[2] Este hecho vinculó la causa de los sublevados con una razón religiosa —"algo que la Iglesia española supo traducir con el inequívoco término de Cruzada"[3] por la patria, la religión y la civilización—. El aparato ideológico del franquismo no dejaba dudas sobre la legitimidad del poder concentrado

1 Rafael R. Tranche: "La imagen de Franco 'Caudillo' en la primera propaganda cinematográfica del Régimen". En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco, Archivos de la Filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen* 42-43.1 (2002), 76-95, 78, https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/58684.

2 Preston cit. en Tranche, "La imagen de Franco 'Caudillo'", 80.

3 Tranche, "La imagen de Franco 'Caudillo'", 80.

en la persona de Franco, el Caudillo. Hablar de la Guerra Civil es, por ende, hablar también de Francisco Franco, que comenzó a ser su *mascarón de proa*. Al final de la Guerra Civil y con la victoria de la derecha, Franco se autoproclamó dictador, dirigiendo el destino del país con dureza. Se convirtió en el icono de un régimen autoritario y represivo y, por lo tanto, en el emblema de la polarización ideológica y afectiva de la sociedad española. Los vaivenes de la historia y la política de la España actual están estrechamente ligados a la persona de Franco, o, mejor dicho, a su imagen construida y al legado de la dictadura que supo mantener durante casi cuarenta años.

En los juegos con temáticas históricas, introducir personajes controvertidos de la historia plantea algunas cuestiones éticas a los diseñadores y jugadores: "Hay quien ve 'nefasto' que alguien pueda ponerse en la piel de un fascista, o de Franco, para jugar".[4] En general, el potencial interactivo de los juegos permite manejar más libremente las ficciones sobre los momentos históricos y, como es de suponer, sobre los personajes históricos relacionados, ya que "[e]n los juegos […] históricos la historia contrafactual es prácticamente inherente, ya que el planteamiento del punto de partida, sea este ajustado a la realidad histórica o no, puede acabar desembocando en resoluciones muy diferentes, dependiendo de las decisiones que tomen los jugadores y del azar".[5]

No obstante, en el marco de este tipo de juegos, que aspiran mayoritariamente a tener un rigor histórico, "un personaje famoso (y documentado) da poco margen de maniobra a una narración de ficción, que en este caso difícilmente puede desviarse de la narración historiográfica establecida, o, de lo contrario, pasará de la ficción histórica a la ucronía o a un ejercicio de estilo".[6] Habida cuenta de que "los personajes reales vienen predeterminados por la historia y, por tanto, su relación con el universo novelesco creado por el novelista

4 Pep Sánchez: "El juego español sobre la Guerra Civil". En: *Ciber País* 15/11/2007.

5 Mario Alaguero Rodríguez: "Divulgación de la guerra civil española a través de la *gamificación* y la historia contrafactual. El juego de mesa *Brigada: 1936*". En: Javier Cervera Gil (ed.): *La guerra civil española 80 años después. Debate entre historiadores*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria 2019, 179-185.

6 Marc Martí en este volumen: "Cine y videojuego", 216.

queda prefigurada",[7] la versión histórica y la ficticia del personaje se superponen. No se puede crear un personaje nombrado Adolf Hitler sin que se evoque a la persona real, sin que se superpongan los actos del personaje ficticio y los del histórico. Cuanto más controvertido es el personaje histórico, más problemática resulta su ficcionalización y estetización: por ejemplo, jugar a Hitler (o a la Alemania nazi, en general) en los juegos sobre la Segunda Guerra Mundial fue y es constantemente problematizado, lo que demuestra que la comunicación estética sobre el personaje histórico controvertido se caracteriza por una determinada comprensión de su diseño artístico, que está limitada por la superposición de discursos históricos y estéticos y vinculada a una dimensión ético-moral:[8]

> En contra de una supuesta 'libertad del arte', el tratamiento literario de acontecimientos históricos de carácter traumático parece estar siempre ligada a una discusión sobre la adecuación y, por tanto, a implicaciones morales y éticas. Estas actúan, en el sentido de los procesos de exclusión de Foucault, como mecanismos de control del discurso lo que va unido a una sacralización de los discursos y decide sobre cómo se habla del acontecimiento histórico y qué es lo que se transmite.[9]

En los juegos que se publican en el mercado alemán, la legislación controla las representaciones de Adolf Hitler y de los símbolos nazis, cuya utilización, según el artículo 86ª del Código Penal alemán, es un delito. Ya que la consideración del videojuego como obra de arte todavía es discutida, a la mayoría de producciones no se les aplica la reglamentación excepcional que permite que las producciones artísticas usen

7 Carlos Mata Induráin: "Los personajes en la novela histórica". En: *Ínsula Barañaria* 26/10/2017, https://insulabaranaria.com/2017/10/26/los-personajes-en-la-novela-historica/#_ftn3, siguiendo la argumentación de Juan Ignacio Ferreras: *El triunfo del liberalismo y la novela histórica.* Madrid: Taurus 1976, 31.

8 Daniela Kuschel: *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019, 32.

9 Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 14 (nuestra traducción).

la esvástica y retratos de Hitler.[10] En varias ocasiones, Steffen Bender y Eugen Pfister han señalado las estrategias que se utilizan para reducir la polémica que pudieran crear las referencias directas al Holocausto y a la figura de Hitler. Sobre todo, en el mercado europeo y norteamericano se suele renombrar a Hitler, como, por ejemplo, en *Clash of Nations*, en el que aparece un personaje ficticio que se llama Reinhold Tessler.[11] En otros contextos nacionales, como en Japón, Hitler puede aparecer como avatar.[12] Este hecho pone de relieve la importancia de la pertenencia a la cultura y comunidad de memoria en cuestión. La relación de los diseñadores y de los jugadores resulta mucho más afectiva y el control legislativo y de la opinión pública es más estricto si se trata de un pasado que pertenece a la propia identidad cultural o nacional.

También es crucial cómo se conmemoran los acontecimientos históricos en los diferentes contextos nacionales o internacionales y qué conocimientos hay sobre estos. Mientras que en Alemania la época del nacionalsocialismo y, por ende, el personaje histórico Adolf Hitler están muy presentes (y son reconocibles por la mayoría de la gente, aunque eso cambia con la nueva composición de la sociedad migratoria), la guerra civil española, la dictadura franquista y Franco mismo no lo son —se suele hablar de las dictaduras olvidadas cuando se refiere a la historia de España, Portugal y Grecia—. En España, es de suponer que es diferente, aunque a comienzos del siglo XXI, según indican historiadores como Enrique Moradiellos, regía una desmemoria con respecto a la figura de Franco:

> Todavía hoy [en el 2002] transcurridos ciento diez años desde su nacimiento en diciembre de 1892 y ya bien cumplido el vigesimoquinto aniversario de su muerte en noviembre de 1975, el que fuera Jefe del Estado y Caudillo de España durante poco menos de cuarenta años parece

10 Fabian Mauruschat: "Der 'Führer' in Videospielen. Tötet Adolf Hitler". En: *Spiegel Online* 4/3/2016, https://www.spiegel.de/netzwelt/games/adolf-hitler-in-videospielen-fuehrer-im-fadenkreuz-a-1079333.html.

11 Bender citado en Eugen Pfister: "Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in Digitalen Spielen". En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263, 256.

12 Mauruschat, "Der 'Führer' in Videospielen".

> que sigue siendo un gran ausente, desconocido, silenciado u olvidado para la opinión pública general del país, muy especialmente para los segmentos más jóvenes nacidos después de su fallecimiento y tras el restablecimiento de la democracia.[13]

Hoy en día, veinte años después de la publicación del libro de Moradiellos y después de una amplia legislación (con la Ley de Memoria Histórica en el 2007 y la Ley de Memoria Democrática en el 2022) que flanquea los movimientos civiles para la recuperación de la memoria histórica desde comienzos del siglo xxi, también la figura de Franco ha sido objeto de revisión crítica por muchos más estudios históricos y culturales. Amén de estudios históricos rigurosos y de los discursos basados en ellos, perduran, sin embargo, interpretaciones tendenciosas y sesgadas que sentimentalizan e idealizan el rol y la imagen de Franco. Como ya señaló Moradiellos en su estudio, "por supuesto, cuarenta años de dictadura personal habían generado una vasta literatura biográfica sobre Franco, tanto apologética como denigratoria, en diversos grados y con distintos matices".[14] A partir de esta, Franco, lejos de solo haber sido una persona real, se ha transformado en una imagen, en un icono que fue y es todavía objeto de iconodulia e iconoclastia.

En su tiempo, los españoles estaban familiarizados con las representaciones minuciosamente escenificadas: "Franco fue también una representación escénica, un icono de la vida española, que quedaba impreso por doquiera que se posara la mirada de los españoles".[15] La inscripción en la esfera pública y la omnipresencia de su imagen aseguraron su infiltración en la sociedad con narrativas que sabían actualizar constantemente la supuesta importancia del dictador. En la génesis del icono, las "propias invenciones como los mitos, cuidadosamente cultivados, de Franco el héroe del Rif, del genio militar que ganó la guerra civil por sus méritos técnicos, del hombre que salvó a

13 Enrique Moradiellos: *Francisco Franco. Crónica de un caudillo casi olvidado*. Madrid: Biblioteca Nueva 2014, 13.

14 Moradiellos, *Francisco Franco*, 16.

15 Vicente Sánchez-Biosca: "Introducción: Los iconos de Franco: Imágenes en la memoria". En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco*, 8-21, 16.

España de la segunda guerra mundial y del arquitecto del crecimiento económico de los años sesenta"[16] tenían un impacto duradero. Franco intentó controlar meticulosamente su propia imagen y refinó constantemente su autorrepresentación por medio de escritos, discursos y entrevistas. El resultado de este proceso era la creación de "personajes falsos que le servirían de máscara o de cáscara mientras viviera"[17] y que se mantenían acérrimamente en la imagen colectiva después de su muerte. Por medio de la propaganda franquista, la figura de Franco se convierte en el *epicentro* de su *universo ideológico*:

> En todo este universo donde pasado y presente se trenzan hasta solaparse, la figura de Franco alcanzará una dimensión épica. Él será el epicentro, el protagonista o el agente destacado (incluso en ausencia) de todos estos episodios. En ellos desplegará un juego de máscaras y uniformes donde mostrará, sucesivamente, su imagen de militar victorioso, Jefe de Estado y de gobierno, jefe del partido (y, por tanto, referente ideológico), patriarca venerable […]. Y de la misma manera que la resistencia al paso del tiempo subraya todos estos actos y el propio devenir del Régimen, algo semejante ocurrirá con la figura de Franco: adquiere una dimensión "escultórica", aparentemente inmune a la erosión del tiempo.[18]

Las muy variadas referencias y, en general, el tratamiento del legado de la dictadura en lo público son sintomáticos de cómo la persona de Francisco Franco se ha inscrito en la historia de España. El problema resulta en las representaciones controvertidas que circulan en la esfera pública y que permiten la pervivencia de mitos y el revisionismo.[19] La última etapa de una *guerra subsidiaria* en el debate público es la *querella* sobre la exhumación del exdictador del valle de los Caídos —que ha sido renombrado como valle de Cuelgamuros— , que fue proyectada en 2007 y llevada a cabo finalmente en 2019. Todas las

16 Paul Preston: "Francisco Franco". En: Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la memoria. La República, la Guerra Civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado y Presente 2012, 773-790, 773 y ss.

17 Preston, "Francisco Franco", 776.

18 Tranche, "La imagen de Franco 'Caudillo'", 78.

19 Véase, por ejemplo, Viñas, *En el combate por la memoria*.

acciones relacionadas con este evento (desde el partidismo hasta las protestas e iniciativas para impedirlo) muestran cómo el personaje histórico, y lo que representa, todavía es polémico. Desde una perspectiva neutral como la de la ONU, la exhumación del exdictador era un paso fundamental hacia una reconciliación con el pasado.[20] Alojar la tumba de Franco en un lugar privado, lejos de la esfera pública, puede disminuir el impacto político actual de su imagen.

La necesidad de despolitizar a Franco *muerto* no significa que la despolitización de su imagen, en general, sea la solución en el momento de presentificar el pasado. Steffen Bender ha criticado que los juegos que tratan la Segunda Guerra Mundial resultan ampliamente despolitizados porque dejan de lado los temas históricamente sensibles, es decir, los antecedentes, las concomitancias y consecuencias, lo que incluye también las representaciones de Hitler, de la simbología del nazismo y, sobre todo, del Holocausto.[21] Despolitizar el pasado, en muchos casos, puede llevar a una falta de conciencia crítica en los receptores. Para un acercamiento al pasado que permita comprender sin justificar y sin caer en viejas ideas, en reproducciones de imágenes estereotipadas o discursos ideológicos no cuestionados, hace falta redefinir y problematizar los contextos ideológicos y políticos contemporáneos, además de señalar su pervivencia polémica en la actualidad.

Basándose en estas reflexiones, se plantean varias cuestiones con respecto a la representación de Franco en los juegos: la que destaca por encima de todas es si es lícito que se juegue con los (futuros) dictadores, responsables de represiones, homicidios, corrupción, etc. Es decir, reducir el contexto histórico al momento de la guerra en el que Franco todavía no era dictador, sino un general más, permite dejar de lado las consecuencias posteriores que en el momento histórico simulado todavía no se vislumbraban. ¿Es lícito ignorar a propósito y para el bien de una simulación histórica rígida los desenlaces de una

20 Cf. Omar G. Encarnación: "Pinochet's Revenge: Spain Revisits Its Civil War". En: *World Policy Journal* 24.4 (2007/2008), 39-50.

21 Bender cit. en Pfister, "Das Unsagbare spielen", 255.

contienda sangrienta? Y, aceptando ese contexto limitado de los años de guerra, ¿cuál puede ser el rol del personaje histórico controvertido? ¿Debe aparecer como mero *hecho histórico*, sin funciones para el juego y sin ser jugado ni controlado por los jugadores? ¿Es importante que los jugadores puedan decidir si quieren o no jugar activamente con este personaje, aunque fuera contrafáctico excluirlo del todo del juego? ¿Hace falta una advertencia en las reglas que dé cuenta de las atrocidades que fueron responsabilidad de este personaje? Estas preguntas influyen en las decisiones que toman los diseñadores al crear un juego, pero dejan su sello también en cómo los jugadores se afrentan al mismo y al personaje histórico en cuestión.

Veremos en diferentes ejemplos cómo los juegos tanto analógicos como digitales se enfrentan a semejantes desafíos y cuáles son sus propuestas para una ludificación del personaje histórico controvertido.

2. Representaciones de Franco en los juegos de mesa y digitales

El género y todas las decisiones de los diseñadores del juego influyen en cómo se representa y, por ende, percibe a Franco en los juegos. En general, estas decisiones dependen tanto de los factores comerciales y de las preferencias individuales de los autores como de los contextos sociales, políticos y culturales que marcan los discursos sobre el pasado.

En el análisis es importante diferenciar entre las representaciones en los juegos de mesa y los videojuegos porque se trata de dos medios diferentes con características diferentes. Mientras que los primeros tienen un nivel de abstracción mucho más elevado, los últimos pueden permitir la inmersión directa, por ejemplo, con la ayuda de elementos audiovisuales. Una de las diferencias más importantes es la manera en la que los jugadores interactúan con el juego: en los juegos de mesa no se puede restringir fácilmente la *potencialidad interactiva* (Booth, “interactive potenciality”) como en los videojuegos porque la mecánica del juego está literalmente en la mesa y no en un programa numérico.

Llama mucho la atención que, excepto en el caso sesgado de *FRANCO, el juego*, en ninguno de los ejemplos encontrados se le concede protagonismo al exdictador. En los juegos de mesa —que, en su mayoría, son *wargames* tradicionales o formas híbridas entre las simulaciones y los *eurogames*—[22] se diferencia entre estos, que no contienen avatares individuales, sino tropas y eventos, y aquellos que permiten al jugador elegir cartas de líderes para realizar las acciones. Pero no se trata de poner en valor a un general específico, vinculando, por ejemplo, las condiciones de victoria a ese personaje. En los videojuegos tampoco se puede elegir de forma exclusiva a Franco como avatar. Que sepamos, la única excepción es una versión multijugador del mod *España en llamas* que les permite a los jugadores ponerse en la piel de Franco. En los videojuegos más narrativos, como *Sombras de Guerra*, o en la versión para un solo jugador del *shooter* mencionado, los jugadores manejan protagonistas ficticios para cada bando, cuya historia se basa en lo que Claudia Jünke y David Becerra Mayor han identificado para las narraciones literarias y fílmicas sobre la Guerra Civil de las últimas décadas: estrategias de mitificación, de deshistorización y de despolitización.[23]

Habida cuenta de que se trata de juegos de guerra, la representación de Franco como militar o en contextos militares en general resulta tan interesante como su rol en la Guerra Civil. En particular, se plantea la pregunta de si las representaciones se limitan al contexto histórico bélico o si, de forma anacrónica, citan discursos sobre Franco que son producto de épocas posteriores, en su mayoría estilizaciones creados por él mismo. Paul Preston señala que la realidad militar de Franco es mucho menos gloriosa que su imagen. Según estudiosos de la historia militar, "Franco fue un general muy mediocre", pero con un gran afán de hacerse poderoso.[24] En todas sus actividades relucía la voluntad de

22 Jan Gonzalo Iglesias en este volumen: "¿Qué historia jugamos? Una aproximación al estudio de los juegos de mesa de simulación histórica", 89-109.

23 Véase Claudia Jünke: *Erinnerung. Mythos. Medialität. Der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2013 y David Becerra Mayor: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.

24 Preston, "Francisco Franco", 783.

mejorar su carrera profesional y de adquirir poder individual. Tenía la ambición de representar el rol de un Cid del siglo xx y, para este propósito, instrumentalizó una retórica con un "simbolismo medieval que vinculaba el esfuerzo bélico de Franco a la Reconquista".[25] Aspiraba al "resurgimiento de una gloriosa tradición imperial",[26] lo que "requeriría una guerra de aniquilamiento, algo poco homologable con grandes operaciones estrategias de estilo que hubieran asegurado la victoria en una batalla, pero dejado vivos a muchos enemigos".[27] En la Guerra Civil, como revela Preston, se tomaron decisiones estratégicamente muy dudosas que

> no pueden entenderse sino como intentos de propiciar *grandes batallas de desgaste* cuya finalidad estribaba en masacrar el número mayor posible de republicanos, porque lo que llevaba a cabo Franco era *una guerra de terror*, en la que la matanza de las tropas contrarias se vería acompañada por una represión despiadada de la población civil. Se propuso realizar una inversión en terror para establecer los cimientos de un régimen duradero. Fue una inversión de cuyos beneficios viviría hasta su muerto.[28]

Desde los años noventa, la literatura y el cine han representado la Guerra Civil desde diversos puntos de vista. En el discurso literario y el fílmico, que narra, sobre todo, desde la perspectiva y con la voz de los vencidos, los aspectos crueles como los pelotones de fusilamiento y las fosas comunes, que dan cuenta de las bajas militares y de las víctimas civiles, tienen un lugar asegurado para hacer hincapié en las injusticias que hasta hoy siguen sin haber sido reparadas.

En los juegos encontramos referencias y alusiones a tales acontecimientos. En los *wargames* de mesa, por ejemplo, hay cartas de eventos que introducen las acciones correspondientes. Además, la mecánica de algunos de ellos fomenta que se juegue con el mayor número de bajas posible, incentivando el ataque y la eliminación de piezas del

25 Preston, "Francisco Franco", 784.
26 Preston, "Francisco Franco", 785.
27 Preston, "Francisco Franco", 783.
28 Preston, "Francisco Franco", 784, énfasis añadido por D.K.

adversario. No obstante, y como se verá en adelante, los juegos no relacionan el personaje de Franco y lo que Preston identificó como su principio de guerra —la eliminación de sus enemigos, que se evidencia, además, en la retórica de la *cruzada*— con estos acontecimientos. Aunque juegos como *Cruzada y Revolución* (David Gomez Relloso, Compass Games/4Dados 2013) llevan el sobrenombre simbólico en su título, no relacionan el concepto con la lógica del juego ni lo ponen en tela de juicio. De esta manera, dejan de lado lo que se entendía por *cruzada*. Era la estrategia bélica de Franco de *invertir en terror* para establecer los cimientos de su régimen, una óptica sobre la Guerra Civil comprobada y bien conocida entre los historiadores concienzudos. Los juegos la descartan, excluyendo del juego esta relación y la responsabilidad de Franco.

En general, lo que se dice sobre Franco, y cómo es representado visualmente en los juegos, se basa en la iconografía archiconocida que, gracias a la propaganda (que "operó más por saturación, por su omnipresencia que por persuasión o eficacia propagandística"),[29] volvía omnipresente su imagen. Esto permite un fácil reconocimiento del personaje dentro del mundo lúdico. En la introducción de un volumen dedicado a *Materiales para una iconografía de Francisco Franco*, Vicente Sánchez-Biosca muestra que la imagen de Franco no solo fue versátil durante su mandato, sino que sabía introducirse en "un conjunto de espacios del intercambio social e íntimo",[30] produciendo prototípicas imágenes que perduraron y reaparecieron con la orientación hacia el pasado reciente a comienzos del nuevo siglo.

En su estudio *From Christ to Coke*, Martin Kemp define una imagen icónica como una "that has achieved wholly exceptional levels of widespread recognizability and has come to carry a rich series of varied associations for very large numbers of people across time and cultures, such that it has to a greater or lesser degree transgressed the

29 Tranche, "La imagen de Franco 'Caudillo'", 81.
30 Sánchez-Biosca: "Introducción: Los iconos de Franco", 18.

parameters of its initial making, function, context, and meaning".[31] Aunque es obvio que la imagen de Franco —o, mejor dicho, el conjunto de imágenes y discursos que determinan cómo se percibe al ex-dictador— se desvía de la definición de Kemp y no forma un icono en este sentido, podemos argumentar que dentro de España, y tras haber sido mediatizada en los últimos años en el contexto de la recuperación de la memoria histórica y sus varios movimientos tanto conformes como opuestas a ella, la imagen de Franco ha transgredido los parámetros que lo identificaban como general insurrecto, generalísimo y dictador para convertirse en el emblema de la polarización afectiva e ideológica de la sociedad española.

2.1. Franco como *un general más* en los *wargames* de mesa

La mayoría de los juegos de mesa, en especial, los que se centran en los aspectos estrictamente militares del conflicto, no dan importancia a la figura de Franco. Es *un general más*, sin especial distinción. En los casos, como *1936: Guerra Civil*, de Arturo García, o *Brigada: guerra civil española*, de Mario Alaguero, en los que aparece con su propia carta de líder y puede ser jugado en el marco de las acciones, no se le concede ningún protagonismo ni hay fichas que representen al personaje histórico.

En *Brigada*, depende de la voluntad de los jugadores si quieren o no jugar con la carta de líder de Franco. Cuando los autores de este texto probaron el juego, decidieron dejarlo fuera porque no les resultaba agradable, teniendo en cuenta la historia de España y los crímenes que se cometieron bajo su mando en la Guerra Civil y, sobre todo, en los tiempos de postguerra. Aunque es posible dejar de lado la carta de Franco, el juego no ayuda al jugador a tomar una decisión fuera del ámbito lúdico, es decir, de la ventaja o desventaja de jugar con uno u otro líder por sus bonos o capacidades extra. Estas son

31 Martin Kemp: *From Christ to Coke. How Image Becomes Icon*. Oxford: Oxford University Press 2013, 3.

meramente estratégico-militares y no contienen ninguna carga ética, que, por ejemplo, pondría un coste a la utilización de la carta que simularía las consecuencias de las acciones en un futuro próximo (por ejemplo, señalando que la guerra acabaría en una dictadura represiva o que aumentarían las víctimas entre soldados y civiles). *Brigada* le concede a Franco funciones lúdicas relativamente menos favorables que a otros líderes, lo que favorece la interpretación del futuro dictador como general mediocre y la tendencia a descartar su carta del juego. No obstante, la narración no acompaña ese hecho lúdico. Como en los demás juegos, no se explica que las decisiones militares de Franco cimentaron el camino hacia la dictadura, lo que ofrecería ayuda a los jugadores para evaluar éticamente su papel en la historia. Aunque esa instrucción sería deseable, no se debería tratar tampoco de un discurso moralizante, sino de una orientación que facilite e incentive el examen crítico del personaje histórico.

En los *card-driven games*, algunos de los eventos militares relacionados directamente con Franco aparecen en forma de cartas de evento. En *Cruzada y Revolución* hay, por ejemplo, el evento "Mando único de Franco", que marca el cambio en el liderazgo en los primeros meses de la guerra. Como se lee en la carta, esta permite jugar el evento "Italia y Alemania Reconocen a la España Nacional", lo que vincula el mando militar supremo de Franco con los acuerdos que se establecieron con los ejes fascistas de la Europa de aquel momento.

Mientras que en el juego de Gómez Relloso se hace hincapié en la acción, la mayoría de las fotografías que se utilizan son de Franco como militar y se integran en el narrativo de *liderazgo* que las cartas de líderes propagan. La imagen utilizada en *1936: Guerra Civil* es la misma que aparece en una tarjeta a color que probablemente circuló en 1939[32] y que reproduce lo que Rafael Tranche expone sobre el retrato oficial de Franco que fue base importante para la construcción

32 Buscando la imagen en internet, uno se encuentra con diferentes copias, entre otras una "tarjeta a color del general Franco. Circulada Madrid 1939", en venta en *Todocolección.net*, https://www.todocoleccion.net/sellos-franco/tarjeta-color-general-franco-circulada-madrid-1939~x182148820.

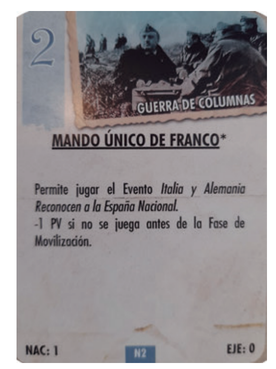






Ilustración 1: Tres ejemplos de cartas de juegos en las que aparece Franco. *Cruzada y Revolución* (David Gómez Relloso, 2013), *Brigada 1936: guerra civil española* (Mario Alaguero Rodríguez, 2020) y *1936: Guerra Civil* (Arturo García, 2006).

de su figura. Otro aspecto que no hay que descuidar es que haber optado por imágenes que muestran a un carismático y sonriente Franco puede influir en la elección por parte de los jugadores. En una partida de *Brigada* —que tiene el objetivo de educar a un público más amplio y menos familiarizado con la Guerra Civil—, una jugadora, no familiarizada con el contexto histórico, eligió la carta de Franco porque le pareció muy simpático. Habrían sido útiles algunas informaciones sobre el personaje histórico para que la selección se basara también en otros criterios. En la carta de *1936: Guerra Civil* se incluye más información sobre Franco, pero no hay ningún indicio de su ideología fascista, de su solidaridad con Hitler o de su faceta de dictador. No se argumenta aquí que se debería haber mostrado a Franco como a un monstruo, lo que es una deformación de la verdad, tanto como su retrato como *padre del pueblo*. Pero llama mucho la atención que se empleen fotos que muestran cierta estilización de Franco, entre lo militar y lo privado, lo que reproduce la imagen construida por el aparato propagandístico de la postguerra y que, por ende, parece anacrónica.

En resumen, no hay ningún tratamiento especial o una significación particular de la figura de Franco y, más aún, parece que los autores han preferido no darle importancia a propósito. Esto lleva a una evaluación ambivalente: por un lado, no se da lugar a una

glorificación del personaje histórico, transformándolo en avatar del juego, con el que es posible una fuerte identificación por parte de los jugadores; por el otro, la reducción de Franco a un mero componente del juego desmiente su apropiación de las acciones militares y políticas durante la Guerra Civil para sus propios fines: el poder absoluto y la eliminación de sus adversarios para cimentar un régimen duradero.

2.2. Representaciones videolúdicas

En el sector de los videojuegos, hay solo un pequeño número de juegos que tratan la guerra civil española como tema principal (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1*). Entre las pocas producciones que existen, figuran los juegos estratégicos *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (Legend Studio, 2007) y *España 1936* (AGEOD, 2013), el *shooter España en llamas* (un mod lanzado en 2012) y el juego de aventuras/*shooter Vaccine War* (Greenlight, 2015). En otro lugar ya señalamos las características más llamativas de estas representaciones lúdicas de la Guerra Civil, lo que nos servirá de base para enfocar las representaciones de Franco que aparecen en ellas.[33]

Los juegos de estrategia (en tiempo real), según las características del género, tienen en la mayoría de los casos un *point of view* y un *point of action* que pueden calificarse de *objetivos*. Por consecuencia, se supone que hay una gran distancia entre el personaje ficticio, representado, en estos casos, principalmente por la narración, y la simulación de este, con todas sus funciones lúdicas específicas. En el juego en primera persona, por el contrario, la perspectiva del avatar y del

33 Véanse Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, 253-255 y Daniela Kuschel: "'¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la historia!'—. El mito de 'las dos Españas' en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)". En: *Memoria y Narración. Revista de estudios sobre el pasado conflictivo de sociedades y culturas contemporáneas* 2 (2021), https://journals.uio.no/MyN/article/view/8664. Véase también el análisis de Marc Marti: "Le jeu vidéo et la mémoire". En: *Cahiers d'Études Romanes* 39 (2019), https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142.

jugador coinciden, lo que puede intensificar la inmersión y la identificación con el personaje.[34] Además, las diferentes estrategias gráficas influyen en la percepción del mundo histórico representado y, por ende, de un personaje perteneciente a este. Mientras que en los juegos de estrategia prevalece lo esquemático, en los de aventura o *shooter* domina un discurso que se asemeja al realismo fílmico.

Para nuestro estudio, nos interesan, sobre todo, los retratos, los personajes no jugables y los personajes jugables que representan a Franco. En los juegos de estrategia, nos encontramos ante retratos parecidos a los de los juegos de mesa. En general, se utilizan imágenes conocidas para facilitar el reconocimiento visual inmediato. En algunos de los juegos es posible, mediante *mods*, cambiar estos retratos.[35] Aunque no forma parte de los actos diegéticos, la reinvención o actualización del avatar en el juego "es el resultado de actividades performativas (de configuración) por parte de los jugadores",[36] que incluyen siempre las posiciones individuales de los mismos, tanto en el sentido de ideología como de identidad. Según Peter Podrez, "[u]n análisis ideológico-crítico de la actualización de los avatares busca [las] reproducciones de patrones culturalmente hegemónicos, pero también las posibilidades de subvertirlos".[37]

En *Hearts of Iron IV*, por ejemplo, un jugador decidió cambiar el retrato de Franco para darle una óptica más realista, rechazando

34 Véase Britta Neitzel: *Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. Berlin: Avinus 2013, https://doi.org/10.25969/mediarep/622.

35 Básicamente, la transformación de las imágenes también es posible en los juegos de mesa y, además, sin necesidad de un mod porque la mecánica y todo el material del juego están literalmente sobre la mesa. No sabemos de ningún ejemplo, pero nos imaginamos que existe.

36 Peter Podrez: "Auswählen, gestalten, individualisieren – Avataraktualisierungen als Anfänge des Computerspiels". En: *Spiel|Formen* 1 (2021), 90-115, 105 (traducción de los autores), https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/8, 105.

37 Podrez, "Auswählen, gestalten, individualisieren", 106 (traducción de los autores).

así el discurso glorificador de los retratos anteriores.[38] Otro decidió nombrarle rey y ponerle el uniforme correspondiente, lo que implica lo contrario:[39]

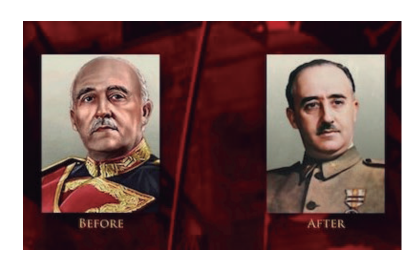




Ilustración 2: Dos ejemplos de actualizaciones de retratos de Franco en *Hearts of Iron IV*.

La individualización del personaje histórico supone actualizar el discurso sobre el personaje según el gusto del jugador, lo que puede incluso dar cuenta de cómo se percibe aquel. En el último caso, la coronación de Franco puede ser un comentario irónico a la entronización de Juan Carlos I y el legado franquista, una reproducción y afirmación de la imagen nostálgica imperial de Franco o, incluso, un mero juego de cambio de roles.

Por supuesto, la representación depende de la máquina gráfica del juego y de su estilo general. *España en llamas*, por ejemplo, enfoca un realismo fílmico. En *Vaccine War*, que se asemeja más al mundo pixel, aparece un personaje llamado Mansilla. Es *un* general franquista, pero los *key identifier* (bigote, cejas, gorra, etc.) y el simbolismo (la bandera en el trasfondo y el discurso del personaje) aluden a las representaciones de Franco.

Los juegos se diferencian, además, por cómo introducen al personaje histórico, es decir, cómo se produce el primer contacto del jugador con el personaje y cómo es contextualizado dentro de la lógica y narración

38 https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1305799853.
39 https://www.reddit.com/r/hoi4modding/comments/s1acvu/king_francisco_i_franco_in_stalemate _thefrozen/.



Ilustración 3: Franco en *España en llamas* (captura de pantalla).



Ilustración 4: El general Mansilla en *Vaccine War* (captura de pantalla).

del juego y con respecto a su historicidad. En *Sombras de Guerra*, la representación de Franco es inmediata: el juego de estrategia en tiempo real (RTS) oscila entre elementos documentales y una estética de cómic y comienza con la voz en *off* de Franco. Mientras la pantalla permanece en negro, los primeros sonidos del juego son palabras pronunciadas por Franco. Poco después, se enciende la pantalla y se ve un vídeo que es un extracto de la grabación del “Discurso de la victoria” que Franco pronunció en 1939 en Burgos. Este archivo audiovisual (↔ *Marti II.2*) es una referencia directa a un elemento de la memoria colectiva y concede a Franco un protagonismo, aunque de personaje no jugable, que, por ser la apertura del juego, puede interpretarse también como parte de la historia que está por contarse. A continuación, el juego integra en sus *cut-scenes* constantemente material documental, tanto del *No-Do* como de otras fuentes de archivo, con el fin de contextualizar la Guerra Civil. En varias ocasiones, se muestra también a Franco. Estos archivos audiovisuales van de la mano con las secuencias ficticias que narran la historia de los personajes o sirven de introducción para las campañas.[40]

En la parte lúdica de *Sombras de Guerra*, Franco sí aparece (la voz del personaje ficticio es la de Juan José Moscoso[41]), pero no juega ningún papel destacado. El avatar con el que los jugadores dirigen el destino del bando sublevado no es Franco ni otro de los generales que formaban parte del golpe de Estado (como Mola, Queipo de Llano o Cañellas), sino que es un personaje ficticio, Shanin Gabah, que le da un matiz de historia de aventuras y de amor traicionado a la ficción que el juego crea sobre la Guerra Civil. No permitir que los jugadores se pongan en la piel de Franco para jugar la guerra parece un truco estratégico para evitar la polémica o, por lo menos, reducir el *terreno de ataque*. Sin embargo, el juego no excluye a Franco como personaje histórico: aparece tanto en el material fílmico, ya mencionado, como en los diálogos de los personajes del juego.

40 Para un análisis más profundo de este comienzo de juego, véase Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, cap. 7.2 “*Sombras de Guerra* (2007) als ambiges Produkt der konfliktiven Ansprüche an die Bürgerkriegsfiktionen”, 228-247.

41 https://www.doblajevideojuegos.es/doblaje/20189.

En el *shooter 1936, España en llamas*, que parece basarse en el material audiovisual de *Sombras de Guerra* y retoma su relato y sus personajes principales, Franco tampoco aparece como avatar que pueda ser manejado desde la primera persona, lo que habría puesto al jugador literalmente en su piel. Dado el escepticismo sobre los discursos de la memoria histórica que rige en los videojuegos en general —y que se muestra en la escasez de videojuegos sobre la guerra civil española—, es comprensible que los productores no se hayan atrevido con tal provocación. Franco, como personaje en el juego, tampoco puede ser asesinado por los republicanos. El momento de confrontación con el futuro dictador es una secuencia narrativa en la que los jugadores no pueden interferir. Llama mucho la atención cómo se trata a Franco en esta secuencia al final de la campaña republicana, sobre todo, en comparación con el final de la campaña nacional.[42] Al final de esta última, la protagonista Marion Barrena es fusilada, mientras que, al final de la republicana, Franco es *solamente* detenido. El juego no ofrece ninguna posibilidad de que Marion sobreviva en la España franquista ni permite disparar a Franco. La escena pone énfasis en el deseo de hacer justicia, pero de forma *civilizada*. Dice el avatar del bando republicano, Marion Barrena, después de haber detenido a Franco: "¡Traicionaste al gobierno legítimo de tu país y además te aliaste con dictadores de potencias extranjeras! ¡Serás juzgado por todos tus crímenes junto a tus mandos!". La yuxtaposición de los dos finales y sus opuestos mensajes hacen hincapié en una posible superioridad moral del bando republicano y reprochan a Franco el trato a sus adversarios.[43] Desde muy temprano, como insiste Preston, la Guerra Civil fue concebida por parte de los sublevados como "una guerra de terror", y Franco ya había mostrado antes de la misma su falta de escrúpulos.[44]

---

42 Se puede ver la secuencia en un *gameplay* en YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=7T9E0IBn1rI, 00:17:55.

43 Para un análisis más profundo de este aspecto, véase Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*, cap. 7.3 "*España en llamas (2012):* Modifikation der Erinnerungslandschaft", 248-257.

44 Preston, "Francisco Franco", 780 y 784.

Dispararle al emblema de la polarización afectiva e ideológica es atractivo para algunos jugadores, como muestran los comentarios en los foros. Por ejemplo, en el sitio *Moddb*, donde se presenta el juego, hay el siguiente comentario: "¡¡¡Jaja, muy bueno, Triby!!! Espero que aparezca en alguna misión con los Republicanos, así podemos dispararle XD".[45] Lo que no es posible en esta versión sí lo es en la multijugador, en la que se puede elegir a Franco como avatar. Un video en YouTube muestra cómo los jugadores hacen uso de esta posibilidad. El título "¡Ostia he matao a Franco!/Gameplay CoD 2" es significativo.[46]

En comparación con la mera representación de Franco en los juegos de estrategia, los dos últimos casos pueden llevar a una desmitificación, aunque también controvertida, de la figura sacralizada.

3. Casos polémicos: el juego como herramienta política

Mientras que en los casos anteriores se nota que la reducción de la polémica para favorecer la rentabilidad fue una de las pautas en su producción, los siguientes casos se posicionan de manera ofensiva y polémica en el discurso sobre Franco y su legado.

3.1. Franco's Exhumation *(Repeluco Productions, 2019):*[47] *la estética de* Super Mario *y el potencial crítico de la parodia*

El 23 de octubre de 2019, a tiempo para la exhumación del antiguo dictador del valle de Cuelgamuros y de su reinhumación en el cementerio de Mingorrubio, en Madrid, y en medio de la persistente controversia que rodeaba todo el asunto, sale el tráiler del videojuego *Franco's*

45 https://www.moddb.com/mods/1936-1939-the-spanish-civil-war/images/general-francos-head.

46 "¡Ostia he matao a Franco!/Gameplay CoD 2", https://www.youtube.com/watch?v=EpSqR5OV6zw.

47 Tráiler del minivideojuego: https://www.youtube.com/watch?v=vt4mwS8JMa8, y del juego en línea: https://repeluco.itch.io/francos-exhumation.



Ilustración 5: Captura de la pantalla de inicio del mini videojuego.

Exhumation, de un colectivo de producción con el nombre significativo de Repeluco.[48] Se trata de un grupo de creativos que realiza proyectos independientes para clientes "que nos permitan trabajar con la mayor libertad creativa", como afirma el colectivo en su sitio web. "'Franco's Exhumation', el videojuego que causa furor en Internet", titula el diario *La Razón* el mismo día —solo una de las muchas reacciones que surgieron tanto en las redes sociales como en la prensa—.

El juego de aventura, que se estrenó el 29 de febrero de 2020, es de estilo *Super Mario* y consiste en que el jugador se abre paso hacia la basílica del valle de Cuelgamuros para, finalmente, expulsar a Franco de su mausoleo.[49] En el camino se encuentra con algunos obstáculos, todos ellos, alusiones a los recientes debates sociopolíticos en España.

48 Véase el sitio web: "Nosotros no damos ningún Repeluco, pero nos pareció un naming y una estética que también va en contra de lo que se le presupone a una marca comercial cuyo objetivo es vender", https://repeluco.wordpress.com/ (11/10/22).

49 Situando el juego en el valle de Cuelgamuros, se citan también otros productos de la cultura popular tratando el franquismo y su legado, por ejemplo, la película *Balada triste de trompeta* (2010), de Álex de la Iglesia, pero con una estética

Su título, *Franco's Exhumation*, hace referencia a un asunto que ya está de por sí ideológicamente cargado. Además, parte de un punto de partida diferente a la mayoría de los otros juegos aquí mencionados: se centra explícitamente en el Franco muerto, así como en la exhumación de su cadáver del valle de Cuelgamuros. Lo significativo en este juego es *la forma* en la que la protagonista, Rosa, se abre paso a la basílica y se enfrenta al dictador muerto, o sea, a su espectro. El *enemigo* es nombrado con claridad: el jugador está en el bando opuesto a Franco y tiene que luchar contra él y su equipo de defensores. Para el jugador, concentrarse en *un* objetivo simula una coherencia en la evaluación de los acontecimientos históricos que, de hecho, no existe.

Rosa, el nombre de la desafiadora de Franco dentro del juego, refiere a las Trece Rosas, el grupo de jóvenes mujeres socialistas que fueron fusiladas en 1939, poco después del fin de la guerra. Consecuentemente, sirve de figura emblemática para la lucha contra Franco, ya que personifica su opuesto ideológico: es mujer, partisana y, lo más importante, víctima del franquismo. Más allá de esto, se trata de un *topos* ya abordado por la cultura popular, por ejemplo, en la novela homónima de Jesús Ferrero (2003), el libro de igual nombre del periodista Carlos Fonseca (2004) o la película del mismo título dirigida por Emilio Martínez-Lázaro (2007). Centrarse en una sola figura como representadora del campo adversario genera y alimenta, otra vez, la narración de unión y concordia del bando opuesto, que no corresponde a la realidad sociopolítica de aquel momento histórico. No obstante, considerándola como emblema de la lucha por la recuperación de la memoria histórica, la reparación y la justicia, se puede argumentar que concuerda con la convicción de que solo la reivindicación del pasado puede llevar a una sociedad madura y en paz con este. El funcionamiento del juego depende del protagonismo y la integridad discursiva de Rosa, al igual que la lucha por la liberación de la princesa Peach depende de la integridad del fontanero Mario.

totalmente distinta. Se trata del culmen para la recuperación de la memoria histórica a todos los niveles.

Los obstáculos que se interponen en el camino de Rosa hacia la tumba de Franco representan tanto personalidades reales como encarnaciones de su legado (la Iglesia católica, el ejército, etc.). Sin embargo, a excepción de Franco y Rosa, la mayoría de los personajes que aparecen en *Franco's Exhumation* son de debates más recientes, elementos del discurso memorial en España y, sobre todo, del debate polarizado sobre la exhumación, como se puede ver en la ilustración siguiente:



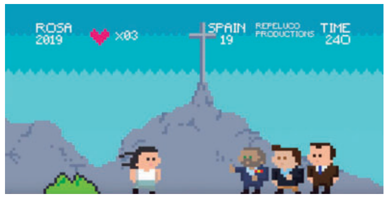


Ilustración 6: Capturas de pantalla de los personajes y obstáculos .

En cuanto al diseño visual, *Franco's Exhumation* cita los inicios de la exitosa serie de juegos *Super Mario*, desarrollada a mediados de los años ochenta —pertenece al género *jump 'n' run* y, en su momento, se jugaba en la Nintendo Entertainment System o, más tarde, en la Game Boy—. *Super Mario* se ha convertido en uno de los videojuegos más famosos del mundo, que ha influenciado por lo menos a dos generaciones de jugadores.[50] Además del protagonista, Mario, un fontanero italiano, tanto la estética de píxeles como los temas musicales y los sonidos particulares se han vuelto icónicos. El experto en comunicación audiovisual Manuel Garin lo describe como "a transcultural topos: an image that fosters intense cultural re-appropriation"[51] y

50 Cf. Bill Loguidice/Matt Barton: "*Super Mario Bros* (1985): How High Can Jumpman Get?". En: Bill Loguidice/Matt Barton (eds.): *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Boston: Focal Press 2009, 271-290.

51 Manuel Garin: "Super Mario, the New Silent Clown: Video Game Parodies as Transformative Comedy Tools". En: *International Journal of Cultural Studies* 18.3 (2015), 305-309, 305.

enfatiza su poder transformativo. Porque es fácil desvincular los elementos inherentes de su contexto narrativo, el juego y su estética se prestan a la adaptación en forma de transposiciones a otros medios e incluso a parodias.

En el caso de *Franco's Exhumation*, la referencia a nivel visual funciona principalmente por el llamado *pixel art*. Este estilo de arte digital alude a los inicios de los videojuegos en los años ochenta y noventa, exponiendo deliberadamente, y a menudo de forma irónica, la escasa resolución de los motores gráficos, a pesar de que los juegos actuales tendrían todas las posibilidades de representación mucho más diferenciadas. La baja resolución se convierte en un recurso estilístico, sinónimo de nostalgia y atemporalidad. De esta manera, el *pixel art* revela su propia artificialidad e intencionalidad. Así, lo que a primera vista puede parecer una falta de precisión tiene un efecto calculado. En su manual *Pixel Art for Game Developers*, Daniel Silber señala lo siguiente: "Because Pixel Art is created from little squares and genuine curves are not available, it lends itself to exaggeration. Features become somewhat iconic versions of whatever they are intended to represent".[52]

En el contexto histórico-político de España, en el que, de todos modos, ya se vislumbra una tendencia a la iconización, esta observación parece particularmente interesante. Vestido en su uniforme militar (o sea, el uniforme del Generalísimo) y acompañado por la bandera de la España franquista, la representación de Franco refleja una iconografía *oficial*, centrada en su función militar. En el nivel auditivo se introduce a Franco mediante la exclamación del lema falangista "¡Arriba España!", así como el empleo del himno de la Falange, *Cara al sol*, en una versión 8-bit (Genre Bitpop/Chiptune). Se trata de una clara ironización de tradiciones que no se puede desligar del trasfondo histórico. Más allá de esto, la figura de Franco está acompañada por su fantasma (denominado por el neologismo Francasma), que se le asemeja por la gorra y los rasgos faciales. La integración del Francasma tiene un mensaje evidente: el *fantasma* de Franco *haunts* la España actual. Esta metáfora ilustra cómo el vasto legado y las influencias

52 Daniel Silber: *Pixel Art for Game Developers*. Boca Raton: CRC Press 2017, 3.





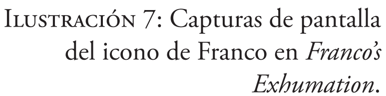


Ilustración 7: Capturas de pantalla del icono de Franco en *Franco's Exhumation*.

duraderas del régimen franquista siguen influyendo en la sociedad, la cultura y la política. Por consecuencia, la exhumación, como es representada en el juego, alude a un *exorcismo* necesario a nivel nacional, en el sentido de que hay que liberar al país de un demonio nefasto. Es así como, al contrario del momento histórico donde el franquismo quería aniquilar el fantasma del comunismo y hacer un exorcismo de los denominados *antiespañoles*, la apropiación del discurso místico-religioso ironizado ayuda a desacralizar la figura del exdictador. La metáfora del fantasma y del pasado irresuelto, que persigue al presente, es una forma de expresión privilegiada en los contextos de la memoria histórica.[53]

53 Véanse, por ejemplo, dos trabajos importantes de Jo Labanyi que se basan en la noción de *hantologie* del filósofo francés Jacques Derrida: "Memory and Modernity in Democratic Spain: The Difficulty of Coming to Terms with the Spanish Civil War". En: *Poetics Today* 28.1 (2007), 89-116 y "History and Hauntology; or, What Does One Do with the Ghosts of the Past? Reflections on Spanish Film and Fiction of the Post-Franco Period". En: Joan Ramon Resina (ed.): *Disremembering the Dictatorship: The Politics of Memory in the Spanish Transition*. Amsterdam: Rodopi 2003, 65-82.

Esto está vinculado a otra metáfora, la de *eliminar* los residuos del pasado. El juego se puede entender como una metáfora estructural para la liberación del discurso sobre el pasado en España. Este proceso se presenta de manera plástica en el juego: tras haber superado los obstáculos y entrado a la basílica, Rosa transforma a Franco en un fantasma por medio de un *ice ball* y se evapora la bandera de la España franquista que acompañaba al personaje. Otro *ice ball* hace que Franco se metamorfosee en una rata, que inmediatamente será atrapada por el águila de la bandera. Toda la escena está cargada de simbolismos y polémica: en primer lugar, Franco pierde su vínculo con España (la bandera) y, luego, es capturado y expulsado de la patria (por el águila). Así, el juego desdeña al personaje histórico: tras exorcizar el espíritu de Franco, es decir, despojarle de su fachada estilizada, se revela su carácter verdadero, el de una rata.

La mecánica del juego sigue la lógica de los obstáculos continuos, que el jugador tiene que superar uno por uno hasta llegar al contrincante final. Se expresa así la necesidad de deshacerse de todos los representantes de la ideología franquista en la actualidad para poder finalmente ajustar cuentas con Franco, que es ese contrincante final. Al igual que el resto de los obstáculos, Franco no puede actuar dentro del juego, sino (si acaso) solo reaccionar. Más aún, no se defiende por sí mismo, sino que el águila que intenta atacar Rosa, después de la transformación, rápidamente lo recoge transformado en rata para sacarlo de la basílica. Mientras que echar a Franco del valle de Cuelgamuros es el objetivo principal del juego, la supervivencia de la rata, o sea, el hecho de que el águila española salve al fantasma, puede ser interpretado como la persistencia de un resto incómodo de ideología y de sus seguidores neofranquistas en la sociedad actual, que intentan salvaguardar lo que queda del legado del franquismo. Así, ni el juego ni la lucha por la memoria encuentra un fin absoluto, sino que la exhumación se presenta como un paso más hacia un presente liberado de un pasado irresuelto.

En *Francos's Exhumation* no hay ningún objetivo ni final alternativo. Como en la lógica del *jump'n'run*, la historia es lineal y el eje del tiempo obliga al jugador a avanzar en una eterna repetición de ensayos hasta que sus vidas se acaben. Para asegurarse de que Rosa (y

el jugador) vence(n) al final, las vidas, en contra de la lógica común de *Super Mario*, aumentan cuando muere la protagonista y falla un intento, lo que parece seguir el lema de que cuanto más sacrificio y esfuerzo, más vitalidad tiene la causa. O, en un tono más moderado, parece representar la fe en la España democrática, que posee fuerzas colectivas inagotables para afrontar el pasado y asumir las responsabilidades necesarias.

Al vencer, Rosa celebra la victoria en un espacio naranja y morado en el que caen flores de colores del cielo mientras se escucha *Bella Ciao*, el himno internacional de los movimientos antifascistas, por supuesto, en una versión 8-bit (Ignacio Ramírez). Así, el juego autoironiza al mostrar que los producentes son conscientes de la exageración deliberada de los hechos históricos y de la ludificación de los estereotipos de la memoria colectiva que emplean para vender su causa.

3.2. *FRANCO, el juego* (SND Editores, 2020)

La Fundación Nacional Francisco Franco (FNFF), junto al proyecto Jakim Boor, se sintió *obligada* a publicar un juego de mesa sobre el exdictador en el verano de 2020, justamente con llegada al gobierno español de un partido socialdemócrata. El juego se describe como "una reivindicación del derecho a conocer la verdadera historia de España […] [y] una protesta contra la Ley de la Memoria Histórica".[54] Después de que la plataforma Lánzanos cancelara aquel proyecto de mecenazgo colectivo, la editorial SND Editores asumió el trabajo de publicar y vender el juego de cartas. La idea nació originalmente de un autor anónimo que forma parte del proyecto Jakim Boor, lo que hace suponer que no es otro que el director general de la editorial SND, Álvaro Romero Ferreiro.

El hecho de que el juego haya nacido en un proyecto que lleva por nombre el antiguo seudónimo de Franco, que este usaba cuando

---

54 "Descripción". En: *FRANCO, el juego*, http://www.francoeljuego.es (10/1/2022).

escribía contra la masonería, ya debería ser criticado.[55] Además, el catálogo de la editorial que publicó el juego está formado fundamentalmente por obras de ideología derechista y de revisionismo reaccionario de la historia de España.[56] No es de extrañar, pues, que el juego consista en gran medida en informaciones transfiguradas sobre las etapas de la vida de Franco. (Más adelante, hablaremos del diseño y de las informaciones que dan las cartas).

La mecánica y el objetivo del juego se explican en la página de inicio. El juego contiene una baraja de noventa y seis cartas, que incluyen acontecimientos y personajes relacionados con Francisco Franco. "Para ganar el juego, el jugador deberá responder correctamente a las preguntas que le vayan realizando el resto de jugadores y conseguir las cartas necesarias para formar la palabra FRANCO".[57] El juego se desarrolla en turnos: un jugador lee la historia en la carta, otro responde a la pregunta que se hace sobre lo narrado etc. Si un jugador acierta la respuesta, gana la carta. Si no sabe la respuesta o se equivoca, los demás jugadores tienen la oportunidad de responder y quedársela. La mecánica del juego es simple, y suponemos que no sea solo porque "está pensado para compartir en familia"[58], sino también para centrar la atención en las informaciones de las cartas y así difundir al máximo sus contenidos (tergiversados).

Todas las cartas están provistas de fotos en sepia, en su mayoría, retratos de Franco. La elección del color da a las fotos un efecto elegante, nostálgico y ligeramente onírico, además de sugerir autenticidad histórica. Esta no solo afecta las fotos, sino también a las informaciones de las cartas.

---

55 Cf. Jan Boor (Francisco Franco): *Masonería.* Madrid: Gráficas Valera 1952.

56 Véanse: Maximiliano Jiménez Sánchez (Max Romano): *Crónicas de la tiranía feminista.* Fuenlabrada: SND Editores 2021; Javier Giral Palasí: *Contra la manipulación de la izquierda*. Fuenlabrada: SND Editores 2018; José Luis Jerez Riesco: *Elegidos para la gloria. Palmas de plata de la Falange.* Barcelona: Nueva República Ediciones 2003.

57 "Descripción".

58 "Descripción".



Ilustración 8: Carta 49, "Hacia la victoria", de *FRANCO, el juego*.

Las fotos carecen de pie de foto y no contienen ninguna información sobre la situación histórica que se representa en ellas, su vínculo con el texto queda asociativo como en el ejemplo de la carta 49 (Ilustración 8). En general, el juego no da contextos aclaratorios que permitirían una reflexión apropiada sobre lo que se presenta en las cartas como *hechos históricos*.

Para no analizar las noventa y seis cartas, se seleccionan seis para, por un lado, llamar la atención sobre la desinformación y el revisionismo histórico del juego y, por el otro, demostrar que no es necesario hacer un análisis completo de todas las cartas para identificar las intenciones de los creadores.

La carta 55, por ejemplo, se refiere a los mitos de la guerra civil española. En los últimos años, se ha constatado una y otra vez que la narración y la memoria de la Guerra Civil, especialmente durante la dictadura, estaban y todavía están llenas de mitos y representaciones

míticas exageradas.[59] En lugar de abordar algunos de los mitos más obvios y populares de la guerra y desbaratar así el discurso heroico y transfigurado del franquismo, el juego en esta carta se dedica a relativizar el número de muertos en el bombardeo de Guernica: "Los muertos no alcanzaron los **130**, cifras similares a los terribles bombardeos frentepopulistas".[60] Con la referencia al historiador revisionista Pío Moa, la insistencia en el bajo número de muertos y la comparación directamente posterior con atentados de similar envergadura de las fuerzas republicanas, la carta pierde credibilidad.

Para abarcar todos los temas de los que se ocupa el revisionismo histórico español, el juego también ha dedicado la carta 42 al "Terror rojo". La carta *informa* sobre la represión republicana, los asesinatos cometidos por grupos de izquierda y la Matanza de Paracuellos. Las cifras de muertos que nos presentan los autores son demasiado altas en comparación con el consenso de los historiadores.[61] Mencionar la Matanza de Paracuellos nos parece justo e importante, ya que los crímenes cometidos fueron actos destacados de la guerra. Sin embargo, recordamos que el objetivo del juego es contar la historia del exdictador, que no tenía nada que ver con estos hechos. El juego intenta una y otra vez reescribir la historia española haciendo referencia a libros de autores de la extrema derecha.

Otro ejemplo que se suma a la narrativa relativizadora del juego, especialmente cuando se trata de crímenes cometidos por los sublevados y el régimen franquista, es la carta 63. Así vemos una carta sobre el "valle de los Caídos" que dice que "[e]n las obras de construcción participaron principalmente **trabajadores libres** y un porcentaje

59 Cf. Georg Pichler: "Der Alcázar von Toledo. Die Schaffung eines Mythos". En: Bettina Bannasch/Christiane Holm (eds.): *Erinnern und Erzählen: Der Spanische Bürgerkrieg in der deutschen und spanischen Literatur und in den Bildmedien*. Tübingen: Narr Francke Attempto 2005, 161-176; Kuschel, *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop*; Jünke, *Erinnerung. Mythos. Medialität*; Viñas (ed.), *En el combate por la memoria*.

60 *FRANCO*, 55.

61 Cf. Francisco Espinosa/José Luis Ledesma: "La violencia y sus mitos". En: Viñas (ed.), *En el combate por la historia*, 495-496.

menor de presos que, **de modo voluntario**, se acogieron al régimen de redención de penas".[62] Pero estas informaciones son diametralmente opuestas al consenso historiográfico y a los relatos testimoniales. En la carta 92, que se dedica a la exhumación de Franco de la basílica de dicho monumento, los autores afirman que "[d]urante el proceso de exhumación se produjeron varias circunstancias anormales, como […] la posible realización de un ritual masónico".[63] La exhumación tuvo lugar en el año 2019 y el juego perpetúa el culto místico y espiritual iniciado por el propio Franco en torno a su persona, mezclando una teoría conspirativa con la exhumación. Esta narrativa se une a los imaginarios de Franco respecto a la influencia y el peligro de la logia masónica en España.

Por último, echamos un vistazo a la carta 51, que cuenta brevemente los acontecimientos que ocurrieron en Madrid entre los años 1936 y 1939. Primero, su descripción llama la atención porque aplica un discurso liberador: en vez de hablar del ataque de Madrid, el texto dice que el "Ejército de Franco intentó *liberar* Madrid"[64], sugiriendo así que la ciudad era presa del Gobierno. Segundo, el juego retoma el discurso de *las dos Españas* cuando dice que "[d]entro de la ciudad había *dos bandos*"[65]. Clasifica a los madrileños en dos grupos, los simpatizantes o nacionales y los enemigos. Sigue el típico discurso de los vencedores, negando al bando republicano toda pertenencia a la nación. Además, ignora que había muchas personas que estaban indecisas o que fueron neutrales. Esto cambió para muchos cuando empezaron los bombardeos contra la ciudad y sus ciudadanos, que los sublevados efectuaron con la ayuda de los ejércitos de Alemania e Italia.[66] Lo único que se menciona en la carta es la orden de Franco de "bombardear la ciudad con pan blanco".[67] Omitir las informaciones

62 *FRANCO*, 63.
63 *FRANCO*, 92.
64 *FRANCO,* 51, énfasis añadido por P. M.
65 *FRANCO,* 51, énfasis añadido por P. M.
66 Cf. Josep María Solé i Sabaté/Joan Villarroya: *España en llamas. La guerra civil desde el aire*. Madrid: Temas de Hoy 2003, 46-48.
67 *FRANCO*, 51.

sobre los bombardeos (con artefactos explosivos) que mataron una gran cantidad de la población civil equivale a falsificar la historia. Estamos ante la comprobación de otro aspecto de la agenda del juego: presentar a Franco, ante todo, como bienhechor de la nación.

Podemos resumir que el objetivo principal del juego es la glorificación e idealización de Francisco Franco. El juego ni siquiera menciona una vez la palabra *dictador*, sino que habla siempre del "español más importante del siglo xx" o del "generalísimo". El hecho de que "contar la verdadera historia de España" esté inextricablemente vinculado con el personaje de Franco es un ejemplo más de que este logró finalmente su objetivo de inscribirse en la memoria colectiva como individuo transformador de la historia. En vez de analizar las miles de historias de los que lucharon en la guerra civil española para dar una mirada holística a la historia del país, el enfoque del juego se centra en reabrir la narrativa sobre el dictador e iluminarlo con el foco más inocente posible.

4. Conclusiones

Los juegos analizados en este capítulo muestran la dificultad de tratar la figura de Franco en contextos lúdicos. Para evitar la polémica, muchos juegos se concentran únicamente en la guerra, reduciendo la importancia de Franco al mínimo y descartando las consecuencias de las decisiones tomadas por el exdictador en esta época. Otros se apoderan del icono para transmitir sus ideologías, sea con intención de hacer crítica social y política o de puro revisionismo. Estos últimos tienen en común que representan como metáforas estructurales la lucha continua sobre la memoria histórica en la España actual.

Como se pudo ver, es posible *jugar* y *narrar* la Guerra Civil abstrayendo todo lo que se sabe de sus secuelas, desvinculando las emociones de la *gameplay* y de la ficción de la propia ética de los jugadores. Las consecuencias para la memoria histórica de un relato así nos parecen nefastas. Dependiendo de la *complicidad* gradual de los jugadores, de sus conocimientos previos, habilidades y disposiciones, no obstante, se pueden generar discursos que pongan en tela de juicio

la interpretación del pasado y del personaje de Franco que favorezcan los juegos. Sin embargo, para un público no familiarizado con el tema ni versado en la reflexión crítica, los juegos pueden resultar tramposos, generando tergiversaciones problemáticas. Franco no fue *un general más*, sino el agente que instauró el régimen totalitario que dirigió el destino de la España de la segunda mitad del siglo pasado. Tratar el tema de la guerra civil española con el respeto que merece en el contexto lúdico significa también incluir la posibilidad (o la obligación) de que los jugadores profundicen en los aspectos controvertidos, sobre todo, si estos siguen influyendo en la vida y la política actuales del país.

5. Referencias

Alaguero Rodríguez, Mario: "Divulgación de la guerra civil española a través de la gamificación y la historia contrafactual. El juego de mesa *Brigada: 1936*". En: Javier Cervera Gil (ed.): *La guerra civil española 80 años después. Debate entre historiadores*. Madrid: Editorial UFV 2019, 179-185.

Becerra Mayor, David: *La Guerra Civil como moda literaria*. Madrid: Clave Intelectual 2015.

Boor, Jan (Francisco Franco): *Masonería.* Madrid: Gráficas Valera 1952.

Buitrago, Jesús: "*Franco's exhumation*, el videojuego que causa furor en Internet". En: *La Razón* 24/10/2019, https://www.larazon.es/viralizate/franco-s-exhumation-el-videojuego-que-causa-furor-en-internet-EB25425625/.

Encarnación, Omar G.: "Pinochet's Revenge: Spain Revisits Its Civil War". En: *World Policy Journal* 24.4 (2007/2008), 39-50.

Espinosa, Francisco/Ledesma, José Luis: "La violencia y sus mitos". En: Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la historia. La República, la guerra civil, el franquismo.* Barcelona: Pasado y Presente 2012, 495-496.

Ferreiro, Álvaro Romero: *FRANCO, el juego.* Fuenlabrada: SND Editores 2020.

FERRERAS, Juan Ignacio: *El triunfo del liberalismo y la novela histórica.* Madrid: Taurus 1976.

GARIN, Manuel: "Super Mario, the new silent clown: Video game parodies as transformative comedy tools". En: *International Journal of Cultural Studies* 18.3 (2015), 305-309.

GIRAL PALASÍ, Javier: *Contra la manipulación de la izquierda*. Fuenlabrada: SND Editores 2018.

JEREZ RIESCO, José Luis: *Elegidos para la gloria. Palmas de plata de la Falange.* Barcelona: Nueva República Ediciones 2003.

JIMÉNEZ SÁNCHEZ, Maximiliano (Max Romano): *Crónicas de la tiranía feminista.* Fuenlabrada: SND Editores 2021.

JÜNKE, Claudia: *Erinnerung. Mythos. Medialität. Der Spanische Bürgerkrieg im aktuellen Roman und Spielfilm in Spanien*. Berlin: ESV 2013.

KEMP, Martin: *From Christ to Coke. How Image Becomes Icon*. Oxford: Oxford University Press 2013.

KUSCHEL, Daniela: "'¿Nacionales o Republicanos? —¡tú decides la historia!'—. El mito de 'las dos Españas' en los videojuegos *Sombras de guerra* (2007/2008) y *1936, España en llamas* (2012)". En: *Memoria y Narración. Revista de estudios sobre el pasado conflictivo de sociedades y culturas contemporáneas* 2 (2021), https://doi.org/¬10.56–17/myn.8664.

— *Spanischer Bürgerkrieg goes Pop. Modifikationen der Erinnerungskultur in populärkulturellen Diskursen*. Bielefeld: transcript 2019.

LABANYI, Jo: "Memory and Modernity in Democratic Spain: The Difficulty of Coming to Terms with the Spanish Civil War". En: *Poetics Today* 28.1 (2007), 89-116.

— "History and Hauntology; or, What Does One Do with the Ghosts of the Past? Reflections on Spanish Film and Fiction of the Post-Franco Period". En: Joan Ramon Resina (ed.): *Disremembering the Dictatorship: The Politics of Memory in the Spanish Transition*. Amsterdam: Rodopi 2003, 65-82.

LOGUIDICE, Bill/BARTON, Matt: "*Super Mario Bros* (1985): "How High Can Jumpman Get?". En: Bill Loguidice/Matt Barton (eds.): *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto,*

Super Mario, and the Most Influential Games of All Time. Boston: Focal Press 2009, 271-290.

Marti, Marc: “Le jeu vidéo et la mémoire“. En: *Cahiers d’Études Romanes* 39 (2019), https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10142.

Mata Induráin, Carlos: “Los personajes en la novela histórica”. En: *Ínsula Barañaria* 26/10/2017, https://insulabaranaria.com/2017/10/26/los-personajes-en-la-novela-historica/#_ftn3.

Mauruschat, Fabian: “Der ‘Führer’ in Videospielen. Tötet Adolf Hitler”. En: *Spiegel Online* 4/3/2016, https://www.spiegel.de/netzwelt/games/adolf-hitler-in-videospielen-fuehrer-im-fadenkreuz-a-1079333.html.

Moradiellos, Enrique: *Francisco Franco. Crónica de un caudillo casi olvidado*. Madrid: Biblioteca Nueva 2014.

Neitzel, Britta: *Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen*. Berlin: Avinus 2013, https://doi.org/10.25969/mediarep/622.

Pfister, Eugen: “Das Unspielbare spielen. Imaginationen des Holocaust in digitalen Spielen”. En: *Zeitgeschichte* 4 (2016), 250-263.

Pichler, Georg: “Der Alcázar von Toledo. Die Schaffung eines Mythos”. En: Bettina Bannasch/Christiane Holm (eds.): *Erinnern und Erzählen: Der Spanische Bürgerkrieg in der deutschen und spanischen Literatur und in den Bildmedien*. Tübingen: Narr Francke Attempto 2005, 161-176.

Podrez, Peter: “Auswählen, gestalten, individualisieren. Avatar-aktualisierungen als Anfänge des Computerspiels”. En: *Spiel|Formen* 1 (2021), 90-115, https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/8.

Preston, Paul: “Francisco Franco”. En: Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la memoria. La República, la Guerra Civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado & Presente 2012, 773-790.

Repeluco: *Franco’s exhumation* [tráiler del videojuego]. En: YouTube.com (23/10/2019), https://www.youtube.com/watch?v=vt4mwS8JMa8 (26/5/2021).

— *Franco’s exhumation* [videojuego] En: *itch.io*, https://repeluco.itch.io/francos-exhumation (26/5/2021).

Sánchez, Pep: “El juego español sobre la Guerra Civil”. En: *Ciber País* 15/11/2007, s. p.

Sánchez-Biosca, Vicente (ed.): “Introducción: Los iconos de Franco: Imágenes en la memoria”. En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco*. *Archivos de la Filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen* 42-43.1 (2002), 8-21, https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/58684.

Silber, Daniel: *Pixel Art for Game Developers*. Boca Raton: CRC Press 2017.

Solé i Sabaté, Josep María/Villarroya, Joan: *España en llamas. La guerra civil desde el aire*. Madrid: Temas de Hoy 2003.

Tranche, Rafael R.: “La imagen de Franco ‘Caudillo’ en la primera propaganda cinematográfica del Régimen”. En: *Materiales para una iconografía de Francisco Franco. Archivos de la Filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen* 42-43.1 (2002), 76-95.

Viñas, Ángel (ed.): *En el combate por la memoria*. *La República, la Guerra Civil, el franquismo*. Barcelona: Pasado & Presente 2012.

III. Potencial educativo: ejemplos de diseño e implementación de juegos

Vacíos y potencialidades en el enfoque de la Guerra Civil y la Segunda República en el campo de la *gamificación* y los *serious games*[1]

Manuela Fernández Rodríguez
Leandro Martínez Peñas
Universidad Rey Juan Carlos

Resumen:
La guerra civil española y los años previos a la misma presentan un trato muy diferenciado en el mundo de los juegos según el modelo del que

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_009

1 Este artículo ha sido desarrollado como una acción financiada por la Comunidad de Madrid en el marco del Convenio Plurianual con la Universidad Rey Juan Carlos en la línea de actuación 1, Programa de Estímulo a la Investigación de Jóvenes Doctores. Ref. proyecto V793, Acrónimo DEFSEG-GAMES, "Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y *serious games* para la consolidación de una cultura democrática de Seguridad y Defensa".

hablemos. Si bien tiene una muy numerosa presencia en el mundo de los *wargames*, llama la atención su ausencia completa o casi completa en otros campos, como los juegos de rol, los juegos de rol en vivo (LARPG), los juegos *play by mail*, los juegos de preguntas y respuestas, los juegos cooperativos o los más recientes *matrix games*. Este artículo analizará las debilidades y fortalezas de cada uno de estos modelos a la hora de utilizarse para analizar la Guerra Civil y los años previos a la misma, buscando sus potencialidades para el diseño futuro de modelos que sean capaces de explotarlas en contextos de transferencia del conocimiento y de formación docente. Sin duda, un factor determinante es el mayor distanciamiento emocional respecto de los hechos recreados que ofrecen los *wargames* frente a otros modelos de carácter mucho más inmersivo, como los juegos de rol y los LARPG, y frente a tipologías de juego que implican la interacción directa entre grupos de jugadores, como los *matrix games*, en contextos que no están sometidos a una mecanización intensa, como sí ocurre en el caso de los *wargames*. La aportación profundizará en esta cuestión y en vías para solventar los vacíos que se derivan de la misma.

Serious games, análisis de modelos, diseño de modelos, formación docente.

1. El pasado presente

Cuando se habla de la guerra civil española en el ámbito de los juegos, un modelo es el predominante —y casi podría decirse que el único existente—: los *wargames* de mesa, de los cuales existe un variado catálogo, objeto de otras de las aportaciones del presente volumen, que abordan el conflicto de 1936-1939 simulando las operaciones militares, con mayor o menor detalle y añadiéndole más o menos profundidad según su enfoque, sobre un tablero de juego.[2]

2 La coincidencia en una misma serie de procesos históricos con la Primera y la Segunda Guerra Mundial ha favorecido el que la Guerra Civil haya sido un conflicto abordado con cierta frecuencia dentro del universo de los *wargames*. Un ejemplo de cómo lo fue la Gran Guerra puede verse en Leandro Martínez Peñas y Erika Prado Rubio: "La Primera Guerra Mundial en los juegos de mesa: dificultades en su uso docente". En: Francesco Mastroberti/Stefano Vinci (ed.): *Il*

Por el contrario, los años previos al conflicto —si se quiere, desde 1920 en adelante, con los traumáticos acontecimientos de Annual, las dictaduras de Primo de Rivera y de Dámaso Berenguer y, por último, con el advenimiento y la turbulenta existencia de la Segunda República— presentan un vacío casi absoluto en lo que se refiere a aproximaciones desde el punto de vista de los juegos de mesa (↔ *Kuschel I.4*; *Gonzalo Iglesia II.3*; *Prado Rubio III.3*).

La pervivencia de una memoria viva de aquellos conflictivos años dentro de la sociedad española, incluso por parte de los que no los vivieron en primera persona, así como la extensión de sus consecuencias, a través de la dictadura franquista, hasta los últimos años de la década de 1970, es, sin duda, uno de los elementos esenciales que explican el vacío que, en muchos modelos de ludificación, ocupa el espacio correspondiente a la guerra civil española. Se trata de un pasado que, ochenta y dos años después de lo que el franquismo denominó Día de la Victoria —1 de abril de 1939—, sigue muy presente para una parte de la sociedad española, como muestran no pocos de los debates relacionados con la Guerra Civil o con el franquismo que han ocupado espacio mediático en los últimos años: la controvertida Ley de Memoria Histórica, las polémicas relativas a la sustitución de los nombres de calles asignadas a personas vinculadas al régimen del general Franco o todo lo relacionado con el valle de los Caídos y la exhumación de los restos del dictador.

En un mercado español en el que las sensibilidades sobre el conflicto fratricida de 1936-1939, sobre los acontecimientos que llevaron a él y sobre las consecuencias que se derivaron del mismo, siguen a flor de piel en buena parte de los consumidores potenciales, no puede sino considerarse una opción lógica el que las empresas dedicadas comercialmente al diseño, producción, distribución y venta de diversos modelos de entretenimiento gamificado prefieran no adentrarse en un terreno potencialmente polémico. El temor a que un enfoque errado, un malentendido terminológico o la posibilidad de ofender

---

Mediterráneo e la grande guerra. Diritto, politica, istituzioni. Bari: Università degli studi di Bari Aldo Mor 2016, 159-175.

sensibilidades, aún de forma no intencionada, generen una publicidad negativa del producto y la marca o incluso —y más probablemente— una reacción adversa en redes sociales ha retraído hasta la fecha a la mayor parte de desarrolladoras de juegos en España de abordar aquel periodo histórico (↔ *Marti I.1*; *Jiménez Alcázar/Venegas Ramos II.1; Alaguero Rodríguez/Ruiz Román III.2*).

La excepción cabe encontrarla en los *wargames*, los juegos que simulan los acontecimientos bélicos desde un prisma principalmente militar, aunque en ocasiones incorporen elementos políticos, económicos o diplomáticos[3] como una manera de recrear con una perspectiva más amplia el contexto general en el que tuvieron lugar las acciones militares.[4] La naturaleza táctica y, en cierto sentido, aséptica les ha permitido sortear esa suerte de tabú que parece aplicarse a la mayor parte de los demás modelos de juego a la hora de abordar el conflicto.[5] La propia mecanización de los *wargames*, en los que se procura que las reglas cubran el mayor número de eventualidades posibles sin margen para la interpretación personal de los jugadores, contribuye a producir una cierta despersonalización en la aproximación de estos a los acontecimientos recreados, incluso cuando los juegos escenifican hechos que van más allá de lo considerado lícito en el marco de los conflictos bélicos.[6]

---

3 El Derecho y las escuelas diplomáticas fueron de los primeros entornos formativos en los que el uso de simulaciones y recreaciones gamificadas tuvo un papel relevante dentro del proceso docente. Sobre ello, puede verse Sara Arrazola Ruiz: "El empleo de simulaciones en la formación de juristas e internacionalistas". En: *Alea Jacta Est* 2 (2020), 113-138 y Víctor Bastante Granell/Lucía Moreno García: "La enseñanza del Derecho a través de los juegos". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 (2020), 139-195.

4 Un buen ejemplo de este enfoque tendente a la gran estrategia es el juego de mesa *Triumph and Tragedy* (Craig Besinque, 2015), en el que tres jugadores representan, respectivamente, a los Aliados occidentales, las potencias europeas del Eje y a la Unión Soviética.

5 Habida cuenta de que los *wargames* sobre la Guerra Civil son el eje de otras de las contribuciones al presente volumen, se remite al lector a dicha aportación a la hora de profundizar en el tema.

6 Así, por ejemplo, el juego *Absolute War* (Carl Paradis, 2021), que recrea el Frente Oriental de la Segunda Guerra Mundial, en el que colisionaron dos de los

La decisión empresarial de soslayar la guerra civil española como objeto de juego es completamente respetable, como no puede ser de otra manera, amén de estar respaldada por argumentos razonables. No obstante, cabe preguntarse si desde el ámbito académico, en particular en lo que se refiere a la transmisión de conocimiento mediante la docencia y a la transferencia del conocimiento científico al conjunto de la sociedad mediante la divulgación, esta omisión está igualmente justificada o si, por el contrario, es legítimo recurrir a instrumentos ludificados —ya sea *gamificación* en sentido estricto,[7] aprendizaje basado en juegos[8] o juegos serios—.[9] Más allá de los *wargames*, no parece que sea una decisión eficiente científicamente el renunciar en el entorno académico a que la guerra civil española pueda ser abordada, con fines de transferencia y divulgación, desde campos como los juegos de rol y su variante en vivo —los

regímenes totalitarios más aterradores de la historia humana, permite al jugador alemán realizar *atrocidades* para tratar de contener la acción de los partisanos soviéticos sobre su retaguardia.

7 Metodología docente consistente en la aplicación de mecánicas, elementos y técnicas utilizadas en los juegos en un entorno formativo. Al respecto, puede verse Carmen Navarro/Isaac J. Pérez-López: "La gamificación como catalizadora de metodologías activas". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 (2020), 17-82; también Erika Prado Rubio: "Games and education. A consolidated relationship in the ICT environment". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 13-22.

8 Por aprendizaje basado en juegos se entiende la utilización de juegos ya existentes y no diseñados únicamente con fines educativos en un contexto docente.

9 Bajo el nombre de juegos serios o *serious games* se engloban aquellos juegos cuya finalidad principal es diferente a la de servir de mera diversión. Esta categoría, por tanto, englobaría a la totalidad de juegos diseñados específicamente para ser utilizados con finalidades docentes o como vehículos de transferencia de conocimiento. No obstante, los juegos educativos son tan solo un subconjunto dentro del universo, mucho más amplio, de los juegos serios. Por ejemplo, una rama importante de los *serious games* son los denominados *advergames*, juegos diseñados para ser utilizados con fines publicitarios o de márquetin. Sobre esta tipología, puede verse Erika Prado Rubio: "Advergames: tipología y elementos narrativos del videojuego en la publicidad". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 1 (2019), 19-42.

denominados LARPG, siglas que se corresponden con *live action roleplaying games*—[10], los juegos *play by mail*, los juegos de preguntas y respuestas[11] o los más recientes *matrix games*,[12] máxime ante la eficacia, reiteradamente demostrada, de los instrumentos ludificados, incluso en el entorno docente actual, que ha vivido una auténtica revolución con la eclosión de las TIC.[13]

Habida cuenta de que en este mismo volumen hay una aportación específica sobre los sistemas *play by e-mail*, que contiene una propuesta detallada para su aplicación al contexto histórico de la Segunda República (↔ *Prado Rubio III.3*), en las siguientes páginas nos centraremos específicamente en tres modelos de juego en los que la guerra civil española sigue estando a día de hoy infrarrepresentada, en comparación con otros contextos históricos equiparables. Se trata de los juegos de rol, los *matrix games* —o dinámicas argumentales multidimensión— y los *quiz games*, o juegos de preguntas y respuestas.

---

10 Sobre el uso docente de este tipo de juegos, puede verse Raúl García Ciriero/Carlos Manuel Rovira Serna/Juan Carlos Amarilla Pérez (eds.): "El juego de rol en vivo como herramienta didáctica". En: *Tándem* 34 (2015), 8-22.

11 La forma más habitual de referirse a estos juegos es utilizando la terminología anglosajona para los mismos: *quiz games*.

12 Al respecto, puede verse John Curry/Chris Engle/Peter Perla (eds.): *The Matrix Games Handbook. Professional Applications from Education to Analysis and Wargaming*. The History of Wargaming Project 2018 y Erika Prado Rubio *et al.* (eds.): *El sueño de Heráclito: escenarios geoestratégicos para dinámicas de argumentación multidimensional*. Valladolid: Veritas 2021, que recoge diversos escenarios basados en la geopolítica del siglo xxi.

13 Al respecto, véanse Manuel Cebrián de La Serna (ed.): *Tecnologías de la información y comunicación para la formación de docentes*. Madrid: Pirámide 2005; Erika Prado Rubio: "Juegos como elemento docente en entornos TIC". En: *Revista Aequitas. Estudios sobre Historia, Derecho e Instituciones* 4 (2014), 407-416. Sobre el modo en que *gamificación* y uno de los recursos emergentes, el cine, conectan, pueden verse Fernando Suárez Bilbao: "La gamificación en el cine: el juego es la vida". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 79-120.

2. Los juegos de rol

Hay pocos modelos de juego que hayan sido definidos en tantas ocasiones y cuyo concepto sea más complejo de aprehender para aquellos que no los han jugado nunca como ocurre en el caso de los juegos de rol. Este tipo de juegos pueden definirse de la siguiente forma: "Un juego de rol es aquel cuyas mecánicas y reglas están centradas en que el jugador adopte el papel de un personaje y lo interprete en un mundo imaginado,[14] contribuyendo a la narración de una historia común con los demás jugadores, uno de los cuales desempeña el papel de director de juego o narrador.[15]

Al tratarse de juegos narrativos, de estructuración baja —en comparación con otros tipos de juegos, como los *wargames*—, en los que

14 Respecto de la noción de mundo imaginado: "Un mundo imaginado puede ser la construcción mental que del mundo real realiza la mente de cada jugador, por lo que una partida puede transcurrir en una recreación de un tiempo histórico real. Evidentemente, el mundo recreado por un juego de rol nunca será real, pero sí puede aspirar al realismo y a la verosimilitud, a recrear de la manera más fiel posible un tiempo, un lugar o ambos. En ese sentido, el juego de rol es susceptible de conectar con el mundo de la Historia" (Erika Prado Rubio: "*Hispania ludens*: derecho e instituciones en la España de entreguerras a través de *La piel de toro*". En: Enrique San Miguel (ed.): *Los cañones de Versalles*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 123-146, 125.

15 Leandro Martínez Peñas/Erika Prado Rubio: Karma Zero. Valladolid: Veritas 2019, 21. La definición es ampliada y aclarada en las páginas siguientes (22-23):

"— Cada jugador controla a un personaje, pero esto no es diferencial: hay muchos juegos de mesa en que también lo hacen.
— Lo característico del rol es que el jugador no solo controla a su personaje, sino que también lo tiene que interpretar: el jugador no actúa como actuaría él, sino como cree que actuaría su personaje.
— Esto lo hace en un mundo imaginado, no en el mundo real (a quienes les parezca una aclaración absurda, cabe recordarles que hay hobbies, como el aeromodelismo, que sí tienen lugar en el mundo real). Este mundo imaginado puede ser concebido como una imagen del mundo real o bien ser un mundo completamente imaginario y diferente.
— Existen unas reglas que determinan lo que cada jugador puede o no puede hacer con su personaje y las consecuencias de sus acciones.

cada jugador adopta un punto de vista en primera persona y que tienen como una de sus premisas la inmersión del jugador en el mundo recreado a través de la imaginación, los riesgos de utilizar los juegos de rol para la transferencia de conocimiento relativo a la guerra civil española son particularmente intensos. Al mismo tiempo, también lo son las ventajas, y por análogas razones: baja estructuración, que permite al director de la partida —presumiblemente, el profesor— ejercer un fuerte influjo en la orientación de la misma, o la perspectiva en primera persona, que favorece la inmersión y la identificación personaje/jugador, lo cual puede ser utilizado para tratar de transmitir puntos de vista, perspectivas o enfoques que ofrezcan al discente la posibilidad de enfocar la Guerra Civil o los hechos que la precedieron y sucedieron desde una óptica diferente a la de sus posiciones preestablecidas.

El enfoque más aséptico del conflicto desde los juegos de rol sería una aproximación de carácter esencialmente táctico, planteando la partida, aventura o actividad como un problema de índole militar en el que los jugadores deben superar un desafío del mismo modo que en el cine bélico los protagonistas de los largometrajes deben cumplir con sus correspondientes misiones.

La industria española de los juegos de rol tiene un instrumento idóneo para ello. Se trata del juego de rol *Comandos de Guerra*, escrito por Juan Carlos Herreros Lucas y publicado en el mercado por

---

— El conjunto de las acciones de los jugadores está orientado a dar forma a una narración, es decir, a contar una historia: el rol es una novela o una película de la que los personajes son parte.
— Esa narración es común, lo que hace que los juegos de rol sean grupales y cooperativos, tanto en un sentido general —todos cooperan para dar vida a la narración— como, en la mayoría de los casos, en un sentido más preciso: los jugadores cooperan para lograr metas comunes o, al menos, compatibles o complementarias.
— Uno de los jugadores, que cada juego denomina de una forma diferente —nosotros, Director de Juego o DJ—, ejerce un papel especial, ya que prepara la narración y la orienta durante su desarrollo. De esta forma, la partida cuenta con un guía y árbitro".

Ediciones Sombra.[16] Se trata de un juego pensado para recrear incursiones de unidades de fuerzas especiales o, en general, de pequeños grupos de combatientes en el contexto histórico de la Segunda Guerra Mundial. Aun siendo uno de los clásicos indiscutibles del rol escrito y producido en España,[17] gozando de popularidad y gran número de jugadores a día de hoy y recreando con mimo detallista una contienda cuyo inicio prácticamente se solapó con el final de la guerra civil española, un suplemento sobre esta última parecía algo muy probable y, de hecho, la propia editorial ha confirmado en numerosos comentarios publicados en su web que la intención de llevar a cabo tal proyecto existía.[18]

Aunque en el momento de escribir estas líneas tal suplemento aún no ha visto la luz, y pese a que la editorial era plenamente consciente de lo delicado del tema a abordar,[19] fue suficiente una breve entrada en su blog para que se cuestionara la terminología utilizada en dicho comentario para referirse al bando nacional, a quien el texto mencionaba como "insurgente". La editorial explicó su decisión en la misma web:

> ¿Por qué "insurgentes" en la cronología de la Guerra Civil Española?
> De alguna forma sabíamos que esta pregunta acabaría llegando. De hecho, nos sorprende que no haya llegado antes.

---

16 Juan Carlos Herreros Lucas: *Comandos de Guerra*. Valencia: Ediciones Sombra 1990.

17 Sin duda, el otro gran clásico del rol en España sería *Aquelarre*, de Ricard Ibáñez, publicado por vez primera en 1991 por la editorial JOC Internacional y que en la actualidad sigue siendo reeditado por la editorial Nosolorol.

18 "Preguntas y respuestas". En: *Ediciones Sombra*, http://www.edsombra.com/index.asp?cod=217 (16/12/2021).

19 "¿Por qué no tenemos módulo de la guerra civil en Comandos de Guerra? ¿Tantas asperezas levanta todavía el conflicto? Sí, el conflicto levanta muchas ampollas aún a día de hoy, pero hace tiempo asumimos que lo iban a criticar de ambos bandos. La principal de que no haya aún un módulo de la Guerra Civil es porque no hemos tenido tiempo para ponernos con la dedicación que merece. Me temo que el día a día nos consume muchas energías" ("Preguntas y respuestas". En: *Ediciones Sombra*, http://www.edsombra.com/index.asp?cod=217 [16/12/2021]).

> El término de "nacionales" para referirse a las tropas que luchaban contra la República nunca nos ha gustado por diversos motivos: el principal es que da a entender que los soldados del otro bando no eran nacionales, como si no fueran de aquí (nada más lejos de la realidad) y, además, en el bando que se alzó en armas contra el gobierno republicano había muchos españoles, pero también muchos marroquíes, alemanes e italianos.
>
> Si bien el término "nacionales" no nos gusta, debemos reconocer que es bastante difícil encontrar un término apropiado. Los términos utilizados por la República para referirse al enemigo tampoco eran muy apropiados: "fascistas" o "invasores" y tienen una referencia política que tampoco nos gustaba. Les podríamos llamar "franquistas" por aquello de que su líder se llamaba Franco, pero lo cierto es que inicialmente no había muchos "franquistas" estrictamente hablando. Finalmente decidimos poner un nombre que hiciera referencia a lo que habían hecho: una insurrección militar. Independientemente de que finalmente ganaran la guerra (y escribieran la historia) no niega el hecho de que su primer acto fue una insurrección y de ahí el nombre de insurgentes.[20]

Aunque, como se ha señalado, *Comandos de Guerra* no cuenta con un suplemento oficial sobre la Guerra Civil española, en la web, entre el material publicado por la muy activa comunidad de jugadores, se encuentra la aventura *Sevilla golpeada*.[21] Su autor la define como una

---

20 "Preguntas y respuestas". En: *Ediciones Sombra*, http://www.edsombra.com/index.asp?cod=217 (16/12/2021). Desde el punto de vista semántico, la aplicación del término insurgentes es correcta, dado que la Real Academia Española define tal adjetivo como "levantado o sublevado". No obstante, en la terminología militar y en sentido técnico, la insurgencia es un fenómeno específico, que no es aplicable de forma genérica a la totalidad de la acción del bando vencedor en la guerra. Insistiendo en que la opción defendida por la editorial es correcta, a nuestro entender quizá hubiera sido más preciso utilizar el término *sublevado* o *insurrecto*, para evitar las connotaciones específicas que tiene insurgente en el vocabulario militar. Respecto de insurgencia y contrainsurgencia, puede consultarse Manuela Fernández Rodríguez *et al.* (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2020.

21 Manuel Magno García García: "Sevilla golpeada". En: *Ediciones Sombra*, http://www.edsombra.com/index.asp?cod=12381 (16/12/2021).

"aventura de supervivencia urbana", en la que los personajes de los jugadores serán personas afines al Partido Comunista que, durante los primeros días de la sublevación, y mientras buena parte de los barrios obreros de la ciudad aún son escenario de enconados combates, deben intentar sacar de Sevilla sano y salvo a un diplomático soviético, Mijail Petrov, evitando por todos los medios que pueda llegar a ser capturado por las fuerza insurrectas, cuyo mando ha asumido el estrambótico Queipo de Llano, sobre cuya lealtad el Gobierno republicano no había albergado duda alguna hasta el mismo instante en que se unió al golpe de Estado.

Sobre los años previos a la Segunda República y al conflicto bélico, existe un suplemento clásico para el juego de horror sobrenatural *La llamada de Cthulhu*, que también editó en España originalmente JOC International.[22] Se trata de *La piel de toro*, firmado por Ricard Ibáñez, que brinda al lector una gran cantidad de información de carácter histórico sobre la década de 1920 en España, con intención de que los jugadores puedan centrar sus partidas en dicho país, en vez de en el escenario arquetípico del juego, la Nueva Inglaterra del mismo periodo, habida cuenta de que la premisa central de *La llamada de Cthulhu* es recrear historias de terror fantástico en la línea de los relatos y novelas de H. P. Lovecraft, el llamado "genio de Providence".[23]

El suplemento escrito por Ricard Ibáñez aborda diversas realidades históricas españolas que, aún diez o quince años antes del estallido de la Guerra Civil, ya conectan con los temas fundamentales que

---

22 Actualmente, el juego, que vive su séptima edición, sigue siendo uno de los más populares del mundo del rol, estando su edición en España a cargo de la editorial Edge.

23 El hecho de que las obras originales de Lovecraft hayan pasado a dominio público a nivel mundial ha multiplicado el número de juegos de rol que abordan temáticas lovecraftianas. Entre otros muchos, y sin ánimo de ser exhaustivos, pueden mencionarse *El rastro de Cthulhu* —que aplica al trasfondo las mecánicas derivadas del llamado sistema gumshoe, diseñado específicamente para partidas de investigación—, *El sueño de Cthulhu* —del que es autor el propio Ricard Ibáñez, y que publica en España HT Publishers—, *Cultos innombrables* —editado por Nosolorol—, *Lovecraftesque, Tiny Cthulhu* y un largo etcétera de otros juegos, sistemas y aproximaciones.

llevaron a ella. El papel del Ejército dentro de la sociedad y del Estado —incluyendo el vital papel de las tropas de África—, el clima de violencia política y social, las muertes a manos de agentes de la Guardia Civil o de la Guardia de Asalto y las de integrantes de estos cuerpos en motines y levantamientos, los años del terrorismo anarquista y del pistolerismo, en especial en Barcelona[24]… Todo ello aparece tratado en *La piel de toro*.[25]

En el momento de escribir estas líneas, la editorial Shadowlands ha lanzado con notable éxito la preventa de una reedición de *La piel de toro* y lo ha hecho acompañándola de un anuncio más ambicioso, por lo que respecta a la materia de este texto: la futura publicación de un suplemento para *La llamada de Cthulhu* que, con el título de *La piel de toro 1936: Guerra Civil Española*, abordará el conflicto peninsular, siempre desde su perspectiva de juego de horror sobrenatural.

A la hora de abordar la Guerra Civil a través de los juegos de rol, un enfoque que puede contribuir a disminuir las posibilidades de generar reacciones adversas es utilizar esta como telón de fondo para una trama que no tenga por centro el conflicto, por muy omnipresente que este esté. Ejemplos de este tipo de aventuras consistirían en que los jugadores o alumnos tuvieran que investigar un asesinato dentro del asediado Alcázar de Toledo o atrapar a un asesino en serie en el Madrid republicano, interpretar a una banda de ladrones que se dispone a robar parte del oro de la República durante su traslado en tren hacia Cartagena o encarnar a espías de otras potencias envueltos en su propia partida a través de la España en guerra.

---

24 Sobre la amenaza que para los Estados de comienzos del siglo xx llegó a suponer la violencia revolucionaria asociada al anarquismo, pueden verse dos estudios de Manuela Fernández Rodríguez: "El terrorismo anarquista como amenaza internacional". En: Erika Prado Rubio *et al.* (eds.): *Contrainsurgencia y orden público. Aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 111-136 y "Wall Street, 1920. El primer coche bomba de la Historia". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Ajedrez en el Café Museum*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 63-86.

25 Erika Prado Rubio ha analizado la publicación desde el punto de vista de la historia del Derecho y de las instituciones en Prado Rubio, *Hispania ludens*".

Así pues, lo cierto es que la Guerra Civil, la Segunda República e incluso el franquismo son territorios muy poco explorados desde la perspectiva de los juegos de rol. Habida cuenta de que la práctica totalidad del periodo ha sido apenas explorada, a la hora de analizar posibilidades de futuro desde la perspectiva de la ludificación lo haremos dedicando unas líneas a un modelo de uso que, por lo general, se pasa por alto a la hora de revisar su empleo docente: ¿es posible utilizar los juegos de rol de tal forma que el discente no sea el receptor del contenido, sino el creador del mismo? Es decir, en vez de convertir a los alumnos en jugadores de una aventura, ¿es viable que sean ellos quienes la creen?

Los juegos de rol son un instrumento particularmente adecuado para este enfoque, ya que un elemento muy frecuente dentro de la afición son las denominadas *semillas de aventura*[26]: breves descripciones esquemáticas en las que se ofrece una sugerencia delineada *grosso modo* sobre la cual el lector, si lo desea, puede desarrollar de forma más completa su aventura.[27] Este tipo de aventuras embrionarias, que pueden ir desde apenas un párrafo hasta varias páginas, pueden convertirse en objeto de la actividad ludificada: no se trata de que los alumnos jueguen, sino de que diseñen esquemáticamente sus aventuras sobre la materia indicada, en este caso, la guerra civil española.

La premisa de partida fue testeada por Erika Prado Rubio y los autores de este texto en el marco del proyecto de investigación "Todos contra nosotros y nosotros contra todos: desarrollo e implementación de modelos gamificados competitivos para la difusión de la Cultura de Defensa", financiado por la Dirección General de Política de Defensa, adscrita al Ministerio de Defensa de España. Las pruebas, realizadas en un entorno educativo real de enseñanza universitaria en una amplia variedad de grados,[28] mostraron que existe un problema de base que

26 En ocasiones se emplean otras terminologías, como es el caso del término *chispitas*, sugerido por Arturo Míguez desde el canal de divulgación rolera de YouTube *Mundo de papel y dados*.

27 Por ejemplo, VV. AA.: Karma. *Cuentos de Navidad 2021*. Valladolid: Veritas 2021.

28 Relaciones Internacionales, Periodismo, Ciencias Políticas, Derecho, Filosofía, Economía y Traducción e Interpretación.

lastra la utilidad real de este enfoque: la inmensa mayoría de los alumnos universitarios participantes —un 99 %— no había jugado nunca a juegos de rol, lo que derivó en que más del 54 % tuvieron problemas para comprender con precisión en qué consistía la actividad que debían realizar, aun habiendo recibido instrucciones escritas, una tutoría sobre la cuestión y habérseles facilitado múltiples ejemplos.

Incluso con las dificultades señaladas, deben caber pocas dudas de que los juegos de rol, como máximo exponente de los juegos narrativos, son uno de los instrumentos lúdicos que poseen una mayor potencialidad a la hora de abordar en un futuro la guerra civil española desde el campo de las técnicas e instrumentos gamificados.[29]

3. Los *matrix games* y las dinámicas de argumentación multidimensional

Respecto de los *matrix games*, y su adaptación hispánica, las dinámicas de argumentación multiambiental, se ha dicho:

> Una dinámica de argumentación multidimensional pretende recoger una situación de tensión en la que los grupos de jugadores representan a diferentes partes de un conflicto, cada una de las cuales trata de alcanzar en el mismo la mejor posición posible para sus intereses. Puede ser un conflicto bélico, político, económico, social… o una mezcla de todos.
>
> Cada facción recibe un dossier con los antecedentes a modo de introducción y una breve descripción de su facción, incluyendo tres o cuatro objetivos breves y concisos que su facción espera lograr en el conflicto.

29 Sobre la utilización general de juegos de rol en el aula, puede verse Mario Grande de Prado/Víctor Abella García: “Los juegos de rol en el aula”. En: *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información* 11.3 (2010), 56-84; Dolores Izquierdo: “El juego de rol como instrumento psicopedagógico”. En: *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información* 11.3 (2010), 56-84. Un ejemplo de su uso divulgativo, en Mirella Machancoses López: “Entre la Historia y la fantasía: educar desde el ocio fuera del sistema educativo. El caso de Sección Oculta”. En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 53-78.

La dinámica se estructura en turnos, en los que cada una de las facciones o grupos de jugadores tiene ocasión de actuar. En su turno, una facción expone una acción que realiza, cuál es el resultado que espera de la misma y tres argumentos que respaldan que dicho resultado se producirá.[30]

Este modelo de técnica gamificada surgió en el entorno de las organizaciones militares de la OTAN,[31] continuando con la larga tradición histórica de uso de los juegos serios y otros procesos ludificados por parte de instituciones militares, desde el ejército prusiano a la marina de los Estados Unidos, pasando por los ejércitos soviéticos y alemán de la Segunda Guerra Mundial.[32] En concreto, los *matrix games* comenzaron a ser utilizados en 1988, a raíz del artículo seminal de Chris Engle sobre la materia,[33] y fueron llevados a las mesas de juego de diferentes instituciones militares recreando, inicialmente, conflictos históricos, como la campaña peninsular de Wellington durante la guerra de Independencia española, la campaña de Atlanta de la guerra de Secesión, el infructuoso intento de rescatar a Gordon en Jartum o los conflictos de los Balcanes de comienzos del siglo xx.[34]

---

30 Leandro Martínez Peñas: "Presentación". En: Erika Prado Rubio *et al.* (eds.): *El sueño de Heráclito: escenarios geoestratégicos para dinámicas de argumentación multidimensional*. Valladolid: Veritas 2021, 5-9, 7.

31 John Curry: "Foreword: the Potentially Utility of the Matrix Game approach to Military Training, Education and Analysis". En Curry/Engle/Perla (eds.), *The Matrix Games Handbook*, ix.

32 Al respecto, ver los artículos de Leandro Martínez Peñas: "Playing the Apocalypse. Wargames for military training and análisis (1800-1945)". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 121-154 y "Los juegos como instrumento de entrenamiento y análisis militar. Del Kriegspiel a la Segunda Guerra Mundial". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal: el poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105-136.

33 Chris Engle: "Verbal analysis wargaming". En: *The Nugget* 44 (1988), 138-150, 145.

34 Bob Cordery: "The Early Days of Matrix Games in the UK". En: Curry/Engle/Perla (eds.): *The Matrix Games Handbook*, 4-5. Sobre cómo evolucionaron estos

Las mecánicas de una dinámica argumental multiambiental son extremadamente sencillas, ya que esta, en su forma más elemental, consiste en que cada uno de los bandos en conflicto exponga en su turno la acción que lleva a cabo y argumente por qué considera que debería culminar con éxito, argumentación esta que todas las demás facciones en liza podrán rebatir —o apoyar— durante un turno de réplica en el que tomarán la palabra. La decisión final sobre la resolución de la acción corresponde a unos árbitros, idóneamente especialistas en la temática de la dinámica, que pueden resolver directamente o, en su lugar, asignar a la vista de los argumentos recibidos y de su conocimiento sobre el escenario un porcentaje de éxito a la acción, para a continuación comprobar mediante un mecanismo de azar —por lo general, lanzando un dado— el resultado final.

La estructura de estos *matrix games* denota su vocación claramente formativa o analítica, lo que hace que se adapten a la perfección a un entorno de transferencia del conocimiento. La figura del árbitro especialista puede superponerse con suma facilidad con la del profesor en un aula de cualquier nivel educativo y, partiendo de ella, recurrir a este tipo de instrumento gamificado para abordar cualquier hecho o suceso histórico.

La adaptación al caso concreto de la Segunda República o de la guerra civil española presenta poca dificultad a nivel mecánico y puede enfocarse tanto en escenarios político-estratégicos como en acciones más estrictamente bélicas. Sucesos como las acciones de insurgencia y represión que tuvieron lugar durante la Revolución de octubre de 1934, la marcha de los sublevados desde Andalucía hasta el Alcázar de Toledo o la defensa de Madrid podrían encajar a la perfección en el segundo de los escenarios, mientras que dentro de las primeras podría encontrarse la recreación de la situación política durante el gobierno del Frente Popular entre febrero y julio de 1936 o de las primeras cuarenta y ocho horas del golpe de Estado en las capitales de Madrid y Sevilla.

---

modelos en Estados Unidos, puede verse, en la misma obra colectiva, Chris Engle: "The American History of Matrix Games", 16-19.

El hecho de que pueda desarrollarse por grupos, con una estructura sencilla y ordenada y bajo la dirección en última instancia inapelable de una figura de autoridad convierte a estos modelos en una posibilidad muy recomendable a la hora de plantear una actividad sobre la guerra de 1936. Con algunas modificaciones, puede ser un ejercicio que, además, explore otras capacidades y competencias, como el trabajo autónomo, la búsqueda de fuentes o la selección de información mediante el simple hecho de pedir a los alumnos que reúnan ellos mismos, de forma previa a la dinámica, cuanta información consideren que van a necesitar para la misma, en vez de facilitársela en forma de informe previo.

No obstante, para que una dinámica de este tipo se desarrolle y concluya de forma exitosa, la figura y la actuación del árbitro ha de ser impecable. La dependencia que el desarrollo de la actividad tiene respecto a la actuación y las capacidades de esta figura central de la misma es uno de sus grandes talones de Aquiles desde el punto de vista docente. El menoscabo de la autoridad, la ausencia de respeto, la sensación de comportamiento arbitrario o la percepción de desconocimiento respecto de la materia sobre la que versa la actividad pueden minar la confianza de los discentes en la capacidad, equidad y objetividad del árbitro y, por tanto, en el sentido completo de la dinámica.

4. *Quiz games*

A la hora de aplicarse a la docencia, los modelos de juego denominados *quiz games* son, quizá, los que un menor número de adaptaciones requieren. Se trata de los tradicionales juegos basados en mecánicas de preguntas y respuestas, cuyo modelo más conocido, en el caso de los juegos de mesa, sería el clásico *Trivial Pursuit*. Este tipo de estructura ludificada ya se aplica a la docencia a través de múltiples recursos, aplicaciones y plataformas, de entre las cuales posiblemente la más conocida a nivel mundial sea *Kahoot!*[35]

35 https://kahoot.com/es/.

La sencillez de la premisa inicial y la familiaridad de la mayor parte de los colectivos discentes con el tipo de mecanismos que implican los juegos de preguntas y respuestas hacen que su comprensión sea prácticamente instintiva para la mayor parte del alumnado, ya que, además de sus conexiones con el mundo del ocio, las dinámicas pregunta-respuesta se asocian a los contextos de aprendizaje.[36] Desde el punto de vista de su aplicación a la transferencia de conocimiento a un contexto delicado, como son la Guerra Civil o la Segunda República, presentan otra ventaja: son modelos de juego impersonales, cuyas reglas y mecánicas favorecen el distanciamiento emocional de los participantes respecto de los hechos sobre los que versan, al no buscar la inmersión o la experimentación de sensaciones, sino tan solo la adquisición de un conocimiento teórico que permita brindar la respuesta correcta a cada pregunta.

La misma asepsia de sus interacciones y su poco valor añadido, por sí mismos, en materia de inmersión y aplicación pueden generar algunas distorsiones en el proceso de transferencia. Son, por ejemplo, juegos con especial tendencia al PBL, siglas que se corresponden con la expresión inglesa *points, badges and leaderboards*, que podría ser traducida como "puntos, medallas y clasificaciones" y que hace referencia a aquellos juegos basados en la repetición de un tipo de mecánica que asocia a un comportamiento exitoso —por lo general, no especialmente atrayente para el discente— la adjudicación de puntos o recompensas simbólicas —*medallas*—, que, a su vez, se utilizan para ordenar algún tipo de clasificación entre los participantes.

Aunque en el contexto adecuado los modelos PBL han demostrado capacidad para ser altamente eficaces como instrumento de transferencia y formación en el corto plazo o como experiencia concreta,[37]

36 Un ejemplo de transferencia histórica que sigue este modelo, aplicándolo a la guerra de Flandes, puede encontrarse en Leandro Martínez Peñas/Erika Prado Rubio (eds.): *Picas, arcabuces y canales. Propuestas de gamificación para la enseñanza del conflicto de Flandes*. Valladolid: Veritas 2019.

37 Por ejemplo, Francisco Ignacio Revuelta Domínguez/Jorge Guerra Antequera/María Inmaculada Pedrera Rodríguez: "Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de educación infantil". En: Ruth Sofía Contreras

en procesos que se prolongan en el tiempo han demostrado ser menos eficientes. Esto se debe al hecho de que, por lo general, el comportamiento asociado a la mecánica no posee atractivo intrínseco para el docente —estudiar un tema, leer un artículo académico o un libro, visionar un documental—, y el efecto refuerzo de la puntuación, la recompensa simbólica o el ranquin se diluye a medida que se reitera, al producirse un proceso de interiorización por el discente de la ausencia de beneficio tangible en dichas recompensas: estas lo son por sí mismas —ser primero en la clasificación, poseer la medalla, recibir los puntos—, no porque tengan utilidades que puedan traducirse en un efecto perceptible y deseable por sí mismo para el alumno.

Para tratar de paliar este efecto, si se desea utilizar un juego de preguntas y respuestas para abordar la transferencia de conocimiento sobre la Guerra Civil, existen mecanismos fácilmente implementables. Integrar la mecánica de preguntas y respuestas en un modelo competitivo *player versus player* que replique modelos fácilmente asimilables por el alumnado y fomente la inmersión es uno de ellos. Los esquemas seguidos por las competiciones deportivas suelen ser un buen ejemplo, ya que una gran parte de los alumnos están familiarizados con algunos de sus sistemas básicos, ya sean de liguilla o de rondas eliminatorias. En base a ello, en cada actividad un equipo de alumnos se enfrenta a otro como si de un partido deportivo se tratara, dependiendo el tanteo —y, por tanto, el resultado final— del número de aciertos. Al igual que ocurre, pongamos por caso, con La Liga de fútbol, la Premier League o la NBA, el resultado de cada *partido* genera, a su vez, una tabla clasificatoria de puntuación acumulada.

El enfrentamiento directo a otro equipo ejerce, por sí mismo, un estímulo, mientras que el formato de competición sostenida en el tiempo brinda un elemento inmersivo, si bien no en la temática, sí en la dinámica: no ayuda que el alumno se sumerja en la Guerra Civil porque genere interés específico en ella, sino porque quiere salir triunfante del siguiente *partido* o porque se está jugando el liderato

Espinosa/José Luis Eguía (eds.): *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: Instituto de la Comunicación-Universidad Autónoma de Barcelona 2017, 21-32.

en la clasificación frente a otro grupo. Este interés debe poder ser estimulado a través de la clasificación acumulada, lo cual implica que el resultado en esta lleve asociado una recompensa tangible y deseable por sí misma para el alumno. Cuánto más avanzada es la etapa formativa en la que se utiliza el instrumento gamificado, más eficaces son en ese sentido las recompensas estrictamente académicas, si bien esto no quiere decir que tengan que limitarse a influir en la *nota* de la asignatura donde se aplique. Recompensas igualmente efectivas podrían ser, a modo de ejemplo, que el tercer clasificado dispusiera de dos días más para entregar un trabajo; que el segundo clasificado dispusiera de la ventaja anterior y, además, de cinco minutos extra a la hora de completar un examen, y que el ganador, además de las dos anteriores, pudiera elegir una de las preguntas de examen de entre dos posibles, en vez de responder obligatoriamente la planteada por el docente.

Aplicar estos mecanismos a la Guerra Civil o la Segunda República no presenta ninguna dificultad específica, pero, en el caso concreto de los hechos históricos referidos, cabe una posibilidad que puede maximizar el efecto de las mecánicas de preguntas y respuestas dentro de una actividad formativa: incluir dicha mecánica como un subsistema dentro de un modelo de juego algo más amplio. Exploraremos esta vía a través de un ejemplo.

En una actividad sobre la Guerra Civil, dada la estructura del conflicto en dos bandos propia de la mayor parte de los conflictos bélicos, es perfectamente posible dividir la clase en dos grupos y asociar a cada uno de ellos una de las facciones en liza: republicanos, por una parte, y nacionales, por otra.[38] El eje central de la actividad sería la recreación de la contienda militar, para lo cual puede utilizarse un mapeado por áreas extremadamente sencillo, al modo del popular *Risk*, e incluso unas reglas de movimiento o refuerzo muy similares. A la hora de

38 En el caso de la Guerra Civil, es recomendable, sobre todo, si los alumnos son aún niños o adolescentes, donde fenómenos de identificación y transferencia emocional pueden ser especialmente intensos y fáciles de generar, que se divida la actividad en dos partes, produciéndose un cambio de facción a mitad de la misma, de tal manera que los alumnos participen desde ambos lados de la trinchera, por así decirlo.

resolver las batallas —cuando tropas de un bando son desplazadas a un área controlada por otra de las facciones—, se pasa a un mecanismo de preguntas y respuestas: cada grupo debe responder a un número concreto de preguntas sobre la Guerra Civil, causando con cada acierto una baja al enemigo, que podrá evitarla si, a su vez, responde correctamente a otra cuestión sobre el conflicto.

Este tipo de instrumento —combinando juego de control de áreas sumado a juego de preguntas y respuestas— puede ser dotado de tanta profundidad y detalle como se desee y como sea recomendable para los fines de transferencia para los que esté siendo implementado. Por ejemplo, resulta muy fácil añadirle una tercera capa mecánica a través de una serie de eventos o, si se prefiere disponer de un soporte físico, cartas que recojan factores, hechos y personajes históricos y que los grupos de alumnos puedan activar para obtener una ventaja específica. Así, la Legión Cóndor podría permitir al bando nacional causar bajas en un área enemiga sin mover tropas propias hacia ella; el general Rojo podría permitir a la facción republicana convertir un fallo en un acierto, o los Regulares podrían permitir al bando nacional descartar una pregunta sin responderla y que se les formule otra en su lugar.

Un detalle a tener en cuenta a la hora de aplicar *quiz games* en entornos docentes es afrontar con atención la manera de formular las preguntas, sobre todo, en contextos, como es el caso de la Guerra Civil o la Segunda República, donde existe una fuerte susceptibilidad social. Al igual que ocurre con el titular de un periódico, la formulación de una pregunta puede evidenciar un sesgo ideológico en el emisor o suponer una forma de influenciar la opinión de los receptores de forma consciente o inconsciente. Igualmente, una formulación descuidada puede contribuir a perpetuar lugares comunes inexactos, que, admisibles y comprensibles en muchos espacios sociales, deben evitarse. Por poner un ejemplo relativamente inocuo, más conveniente que hablar de la "Revolución de Asturias" sería hacerlo de la "Revolución de Octubre de 1934", habida cuenta de que los sucesos de Asturias no fueron únicos, sino los más destacados de un movimiento que también afectó a Madrid, Barcelona y otras ciudades españolas.

Por último, señalar que los *quiz games* son modelos particularmente fáciles de adaptar para convertirlos, bajo la pátina de la docencia,

en instrumentos de adoctrinamiento, seleccionando una terminología determinada en la formulación de preguntas y orientando las respuestas hacia la asunción de unos presupuestos determinados, siendo este el interés del desarrollador, más que la obtención de conocimiento por parte de los receptores.[39]

5. Conclusión

Solo se han expuesto algunas de las aproximaciones posibles a la hora de abordar la Guerra Civil con una finalidad docente o divulgativa a través de *gamificación* o *serious games*, pero hay otras muchas. Por ejemplo, se trata de una temática ausente por completo —al menos, en lo que los autores han podido investigar— en el mundo de los librojuegos, un campo lúdico que está experimentando una suerte de pequeño renacer tras haber vivido su momento de gloria en la década de 1980 y primeros años de la década de 1990.[40]

6. Referencias

Arrazola Ruiz, Sara: "El empleo de simulaciones en la formación de juristas e internacionalistas". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 (2020), 113-139.

Bastante Granell, Víctor/Moreno García, Lucía: "La enseñanza del Derecho a través de los juegos". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 (2020), 139-195.

39 Un ejemplo al respecto puede verse en este mismo volumen, en el artículo de Achmüller *et al.* "Representar a Franco en los juegos".

40 Otro ejemplo relacionado es analizado en Juan Carlos Muñoz Castellanos: "El exilio y los campos: el dibujo como testimonio y como recurso didáctico". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 155-195.

Cebrián de la Serna, Manuel: *Tecnologías de la información y comunicación para la formación de docentes*. Madrid: Pirámide 2005.

Contreras Espinosa, Ruth Sofía/Eguía Gómez, José Luis (eds.): *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: Instituto de la Comunicación-Universidad Autónoma de Barcelona 2017.

Cordery, Bob: "The Early Days of Matrix Games in the UK". En: Curry/Engle/Perla (eds.): *The Matrix Games Handbook*, 16-19, 4-5.

Curry, John: "Foreword. The Potentially Utility of the Matrix Game Approach to Military Training, Education and Analysis". En: Curry/Engle/Perla (eds.): *The Matrix Games Handbook*, ix.

Curry, John/Engle, Chris/Perla, Peter (eds.): *The Matrix Games Handbook. Professional Applications from Education to Analysis and Wargaming*. The History of Wargaming Project, 2018.

Engle, Chris: "The American History of Matrix Games". En: Curry/Engle/Perla (eds.): *The Matrix Games Handbook*, 16-19.

Engle, Chris: "Verbal Analysis Wargaming". En: *The Nugget* 44 (1988), 138-150.

Fernández Rodríguez, Manuela: "El terrorismo anarquista como amenaza internacional". En: Martínez Peñas/Prado Rubio/Fernández Rodríguez (eds.), *Contrainsurgencia y orden público*, 111-136.

Fernández Rodríguez, Manuela: "Wall Street, 1920. El primer coche bomba de la Historia". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Ajedrez en el Café Museum.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 63-86.

Fernández Rodríguez, Manuela/Prado Rubio, Erika/Fernández Rodríguez, Leandro (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020.

García Ciriero, Raúl/Rovira Serna, Carlos Manuel/Amarilla Pérez, Juan Carlos: "El juego de rol en vivo como herramienta didáctica". En: *Tándem* 34 (2015), 8-22.

García García, Manuel Magno: "Sevilla golpeada". En: *Ediciones Sombra*, http://www.edsombra.com/index.asp?cod=12381 (16/12/2021).

Grande de Prado, Mario/Abella García, Víctor: "Los juegos de rol en el aula". En: *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 11.3 (2010), 56-84.

Herreros Lucas, Juan Carlos: *Comandos de Guerra*. Valencia: Ediciones Sombra 1990.

Izquierdo, Dolores: "El juego de rol como instrumento psicopedagógico". En: *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información* 11.3 (2010), 56-84.

Machancoses López, Mirella: "Entre la Historia y la fantasía. Educar desde el ocio fuera del sistema educativo. El caso de Sección Oculta". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 53-78.

Martínez Peñas, Leandro: "Los juegos como instrumento de entrenamiento y análisis militar. Del Kriegspiel a la Segunda Guerra Mundial". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105-136.

— "Playing the Apocalypse. Wargames for military training and análisis (1800-1945)". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 121-154.

— "Presentación". En: Erika Prado Rubio *et al*. (eds.): *El sueño de Heráclito*, 5-9.

Martínez Peñas, Leandro/Prado Rubio, Erika: *Karma Zero*. Valladolid: Veritas 2019.

— "La Primera Guerra Mundial en los juegos de mesa: dificultades en su uso docente". En: Francesco Mastroberti/Stefano Vinci: *Il Mediterráneo e la grande guerra. Diritto, politica, istituzioni*. Bari: Universidad Aldo Moro 2016, 159-175.

— (eds.) *Picas, arcabuces y canales. Propuestas de gamificación para la enseñanza del conflicto de Flandes*. Valladolid: Veritas 2019.

Muñoz Castellanos, Juan Carlos: "El exilio y los campos. El dibujo como testimonio y como recurso didáctico". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 155-195.

Navarro, Carmen/Pérez-López, Isaac. J.: "La gamificción como catalizadora de metodologías activas". En: *Alea Jacta Est. Revista*

on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games 2 (2020), 17-82.

Prado Rubio, Erika: "Advergames: tipología y elementos narrativos del videojuego en la publicidad". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 1 (2019), 19-42.

— "Games and education. A consolidated relationship in the ICT environment". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 13-22.

— "*Hispania ludens*: derecho e instituciones en la España de entreguerras a través de *La piel de toro*". En: Enrique San Miguel (ed.): *Los cañones de Versalles*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 123-146.

— "Juegos como elemento docente en entornos TIC". En: *Revista Aequitas. Estudios sobre historia, derecho e instituciones* 4 (2014), 407-416.

Prado Rubio, Erika *et al.* (eds.): *El sueño de Heráclito. Escenarios geoestratégicos para dinámicas de argumentación multidimensional.* Valladolid: Veritas 2021.

Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio/Guerra Antequera, Jorge/Pedrera Rodríguez, María Inmaculada: "Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de educación infantil". En: Ruth Sofía Contreras Espinosa/José Luis Eguía (eds.): *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: Instituto de la Comunicación-Universidad Autónoma de Barcelona 2017, 21-32.

Suárez Bilbao, Fernando: "La gamificación en el cine: el juego es la vida". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 79-119.

VV. AA.: *Karma. Cuentos de Navidad 2021*. Valladolid: Veritas 2021.

La gamificación como herramienta didáctica en los procesos históricos complejos

Mario Alaguero Rodríguez
Adán Ruiz Román
Universidad de Burgos

Resumen:
Cada vez se conoce más y mejor la guerra civil española desde el ámbito académico, pero este conocimiento no acaba de llegar de una manera masiva a la sociedad, anclada en un saber histórico heredado de la cercanía temporal, social y familiar del conflicto. La gamificación funciona especialmente bien, al menos comparándola con otras herramientas didácticas, a la hora de transmitir y comprender procesos históricos complejos, ya que la propia empatía de los jugadores y el hecho de que tengan que tomar decisiones en el juego favorecen el aprendizaje. De este modo, se pretende comprobar en este estudio las capacidades didácticas de los juegos de mesa en la comprensión de la guerra civil española, verificando si la gamificación estimula el aprendizaje y si la empatía y la toma de decisiones ayudan a que

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_010

los usuarios mejoren su comprensión global sobre el evento. Para esto, se aplicarán metodologías de *serious games* para la definición de herramientas didácticas en el juego *Brigada: guerra civil española* y se verificarán a través de la realización de encuestas a los jugadores, en las que se adquieran conclusiones sobre si este juego favorece el aprendizaje sobre el conflicto.

Procesos históricos, juegos de mesa, divulgación, aprendizaje.

1. La divulgación de la guerra civil española

1.1. Un proceso histórico complejo

Cualquier proceso histórico, por sí mismo, resulta complejo, en cuanto su explicación depende de muchos factores intrincados, tanto políticos como sociales o culturales. Comprender eventos del pasado con un conocimiento más allá de lo efímero requiere de un proceso de recogida de datos, selección, asimilación e interpretación, y esto no es algo a lo que siempre esté dispuesto el total de la población. Las disciplinas involucradas en la difusión y educación en historia y patrimonio suelen tratar de hacer este esfuerzo de manera previa, adaptando los procesos históricos a relatos y discursos simplificados que puedan ser transmitidos a escolares y a la sociedad en general, resultando, en el mejor de los casos, en un conocimiento superfluo y frágil. El entendimiento que puede llegar a tener el público masivo sobre la historia tiende a fundamentarse en este conocimiento simplificado, ya que es imposible abarcar toda la información que permita una comprensión pausada y holística de la evolución humana. Aun así, pueden existir casos en los que eventos o épocas históricas determinadas necesiten de otras estrategias complementarias de difusión y enseñanza por su particular relevancia y conexión con el mundo actual, como es el propio caso de la Guerra Civil.

Este conflicto es paradigmáticamente complejo, ya que se vieron implicados factores que por sí mismos ya requieren de un conocimiento amplio y reposado para ser asimilados. La guerra civil española supuso la convergencia de ideologías y creencias provenientes de las raíces históricas de la España de principios de siglo xx con nuevos

movimientos e ideologías que recorrían Europa, trastocando las bases de la organización social. Además, el conflicto hunde sus raíces en la historia contemporánea de España, su convulsa vida política —a veces, demasiado militarizada—, la pobreza endémica de su sistema económico y su cada vez más mermada repercusión internacional. Esta amalgama de voluntades e inquietudes desembocó en un proceso que no podría entenderse sino como parte de un todo, lo cual supone un problema con la necesidad de simplificación a la hora de difundir la historia. No se puede comprender la Guerra Civil sin conocer los períodos previos republicanos y monárquicos o los posteriores, la dictadura franquista, la transición a la democracia y la inclusión hispana en instituciones internacionales. No se puede asimilar por qué acabó sucediendo la guerra civil española y cuál fue su evolución sin entender los movimientos de corte totalitario o liberal y tradicionalista o revolucionario, la conexión con los poderes fácticos de la nación y la injerencia extranjera durante el conflicto armado.

En los años previos a la guerra civil española, el país estaba socialmente agitado.[1] El siglo xix ya había sido convulso, y entre los movimientos sociales heredados y los nuevamente adquiridos existían varias iniciativas con la intención de alcanzar el poder. En el caso de la Guerra Civil, estas iniciativas tenían la peculiaridad de contar con muy poca vinculación ideológica entre sí. Este es uno de los mayores problemas para la difusión del propio conflicto, la necesidad de explicar cada uno de estos movimientos por separado y cómo acabaron agrupándose en diferentes bloques, tradicionalmente considerados dos: los que decidieron sublevarse contra la República y los que permanecieron fieles, aunque no deja de ser una visión simplificada que reduce la importancia de los movimientos que pugnaron, de facto, por la revolución social.[2]

Esta simplificación en dos bandos es pragmática para favorecer la explicación del conflicto social y militar, pero no deja de ser ajena a la realidad histórica, cuyo conocimiento ha acabado siendo dependiente

1 Juan Eslava: *Una historia de la guerra civil que no va a gustar a nadie*. Madrid: Planeta 2005.

2 Paul Preston: *Las tres Españas del 36*. Barcelona: Plaza & Janés 1998.

de esta simplificación y de otros falsos mitos originados tanto durante el conflicto como tras él.[3]

1.2. Los mitos heredados

El surgimiento de la prensa bélica en la edad contemporánea y la cobertura de los conflictos surgida a finales del siglo xix, en la guerra de Crimea, unidas a las nuevas formas de propaganda masiva que habían ido apareciendo a lo largo de las primeras décadas del siglo xx, supusieron un nuevo paradigma, en el que la disposición de un relato y la capacidad de transmitirlo pasaron a tener un papel trascendental en los conflictos bélicos. En la guerra civil española, cada movimiento tenía su propio relato y lo retransmitía buscando el fin último de la victoria, lanzando mensajes bien planificados y siguiendo una estrategia precisa. Esta propaganda acuciaba la idiosincrasia de cada bando y se alimentaba tanto de la verdad como de la mentira. Los relatos que se contaron por parte de cada movimiento, en los antecedentes y durante la Guerra Civil, con el tiempo, se convirtieron en mitos, uniéndose a otros que fueron surgiendo posteriormente, tanto por parte del franquismo, para justificar su sublevación, como por parte de los vencidos, que, desde la clandestinidad o el exilio, seguían manteniendo y alimentando otra visión de lo que aconteció en el conflicto. Resulta paradigmática la situación del diario *ABC*, que tuvo dos sedes de publicación distintas durante la guerra: la editorial de Madrid, de corte republicano, y la de Sevilla, afín al bando sublevado, ambas con un tratamiento de la noticia, la propaganda y la gestión de la imagen de cada movimiento diferenciada.

Los mitos de la guerra civil española suelen basarse en la simplificación en dos bandos, lo que ha acabado generando la manida concepción de *las dos Españas*, que, en resumidas cuentas, busca enfrentar,

3 Pablo Folgueira: "La guerra en las aulas. La guerra civil española en los currículos de segundo de bachillerato". En: *Clío, History and History Teaching* 39 (2013), http://clio.rediris.es/n39/articulos/Laguerraenlasaulas.pdf.

de manera polarizada, dos posiciones que, realmente, fueron y son muchas más. Los ateos contra los creyentes, los conservadores contra los progresistas, los liberales contra los totalitarios… Esta polarización ha acabado siendo mitificada y, a día de hoy, se sigue viendo como un conflicto de *buenos contra malos*, siendo el bueno y el malo relativo al punto de vista de cada espectador.

Varios mitos sobre la guerra civil española han perdurado desde el conflicto y siguen siendo tema de debate habitual en los circuitos ajenos a la academia, que camina hacia un conocimiento sólido, ordenado, preciso y libre de prejuicios sobre lo que aconteció en ella. De hecho, hay autores, como Enrique Moradiellos, que han puesto su foco de investigación en la identificación de estos falsos mitos sobre la Guerra Civil,[4] aunque no sin la consecuente contraposición de autores revisionistas que defienden la validez de la documentación y relatos generados sobre el conflicto en el periodo franquista.[5] En esta larga búsqueda de la verdad, la clave reside en la investigación, tal como menciona Ángel Viñas: "Contra la manipulación, la tergiversación y el engaño respecto al pasado, solo hay una luz: la de la investigación honesta y contrastada".[6] En este camino, la investigación necesita un complemento para acercar sus avances a la sociedad: la divulgación.

Esta pervivencia de mitos influye muy negativamente en la percepción y comprensión del conflicto por parte de la ciudadanía, que suele recibir una explicación simplificada del mismo en su edad escolar y se ve expuesta a lo largo de su vida a información dispersa, contradictoria y, muchas veces, directamente falsa. Esta exposición, unida a la memoria y a la pervivencia de las consecuencias de la Guerra Civil en la sociedad española, han convertido a este conflicto en un tema

4 Enrique Moradiellos: *1936. Los mitos de la Guerra Civil*. Barcelona: Atalaya 2004.

5 Véase, por ejemplo, Pío Moa: *Los mitos de la Guerra Civil*. Madrid: La Esfera de los Libros 2003.

6 Ángel Viñas (ed.): *En el combate por la historia*. Madrid: Pasado y Presente 2012, resumen.

controvertido tanto dentro como fuera de las aulas,[7] haciéndolo un asunto delicado y cuyo debate social sigue abierto, tanto en la historiografía académica como en la sociedad en general.[8]

1.3. Docencia, divulgación y referente cultural

La maquinaria de propaganda del nuevo régimen alumbrado tras la Guerra Civil no tardó en dirigir sus herramientas de comunicación hacia el establecimiento de un relato único, en el que se tergiversaron sistemáticamente los eventos ocurridos antes, durante y después de la guerra para que se ajustasen a los intereses del nuevo estado. Esta imposición de una única memoria colectiva se manifestó también en las escuelas: varias generaciones recibieron una visión distorsionada, sin que hubiese espacio al pensamiento crítico o el debate. Posteriormente, en la democracia, el Estado ha tenido la iniciativa de mejorar la enseñanza en historia, sobre todo, la historia reciente, para que los escolares tengan más habilidades para la comprensión del mundo actual.[9] Pero esto es difícilmente aplicable a un conflicto cuyas secuelas siguen vigentes y cuyo relato sigue siendo controvertido, lo que supone que no se está trasladando correctamente el conocimiento académico sobre la guerra civil española a las aulas.[10] El alumnado parte de problemas de base que acaban siendo alimentados por la desinformación, retroalimentando este desconocimiento en toda la sociedad, lo que provoca un vacío que envuelve nuestro pasado más cercano y que se va colmatando con relatos a medio camino entre la realidad y

7 Rafael Valls/David Parra/Carlos Fuertes: "Los temas históricos conflictivos y su abordaje escolar: un ejemplo español". En: *Clío & Asociados* 25 (2017), 8-21, Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8625/pr.8625.pdf.

8 Belén Fernández-Muñoz: "La formación cívica y la guerra civil española: los temas controvertidos en la educación secundaria". En: *Clio. History and History Teaching* 47 (2021), 1-24, https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475856.

9 Josefina Cuesta Bustillo: *Historia del presente*. Madrid: Eudema 1993.

10 Fernández-Muñoz, "La formación cívica y la guerra civil española".

la adulteración política de cada individuo, su memoria particular y la colectiva heredada.

De manera paralela a la acción de la docencia, sí que han existido dinámicas de divulgación de la guerra civil española tanto a nivel estatal como regional o, incluso, de manera privada: documentales, eventos, recreaciones, jornadas de difusión, museos o aulas de interpretación principalmente. El conflicto ha dado lugar a varios formatos divulgativos que hacen que, al menos, la ciudadanía con inquietud por la historia pueda tener las herramientas didácticas que necesita para conocer y comprender mejor el pasado reciente. También es más que frecuente que la Guerra Civil sirva como referente cultural para formatos de ficción, como novelas, cómics o cine. Estas iniciativas de divulgación o de ficción comparten su capacidad para transmitir información sobre el conflicto, pero también para formular relatos independientes no supervisados, que pueden ser fieles al rigor histórico o basarse en algunos de los mitos heredados de la Guerra Civil. En estos formatos es más acuciante el problema, ya que la información debe condensarse y, por tanto, simplificarse, cayendo en el mismo error de tratar de contar algo complejo de manera sencilla. Además, es habitual que se basen en un guion que sigue las pautas de la disciplina de la narrativa y acaban intentando adaptar los eventos históricos a un relato narrable y condensado, con una división muy clara de posturas y una periodización muy determinada, buscando ahondar en el concepto heredado de *las dos Españas* y perpetuando la imagen de un conflicto aislado de tres años y dos bandos.

1.4. Nuevas generaciones, comunicación y gamificación

La generación que hoy en día está atravesando la adolescencia y llegando a la adultez es habitualmente denominada *centennials*. Es un grupo sociológico aún bajo análisis académico, pero que parece tener algunos comportamientos frecuentes en lo referente a la comunicación, como una menor capacidad de atención y reflexión, así como una preferencia por formatos de comunicación breves y con poca

densidad de información.[11] Los centennials han desarrollado sus actividades comunicativas en un entorno cambiante y sobresaturado, rodeados de emisores de información que reclamaban su atención y que han modificado su conducta, afectando a su forma de relacionarse con el mundo. Estas peculiaridades son particularmente importantes a la hora de reconducir la forma en la que se les enseña historia, ya que su comportamiento choca de frente con lo que se espera necesario a la hora de aprender esta disciplina,[12] como la capacidad de reflexión, la paciencia y el pensamiento crítico. Los centennials suelen manifestar menos capacidad de comprensión de procesos complejos que requieran de un estudio profundo y reposado, y, si esto ya es condicionante para su comprensión de la historia, lo es aún más para comprender procesos históricos complejos, como, en este caso, la guerra civil española.

La investigación en educación ha actuado rápido y existen ya autores que buscan las formas de comunicación más llamativas para los centennials, como la gamificación, centrada en la adaptación a nuevos lenguajes y formatos comunicativos de los materiales docentes tradicionales. Los usuarios actúan como jugadores, siguiendo unas normas y buscando conseguir varios objetivos que les vayan generando recompensas.[13]

Los investigadores en pedagogía y educación señalan las ventajas de la gamificación, al menos en ciertos ámbitos y comparando sus resultados con otras técnicas didácticas. Esta herramienta favorece la comprensión de procesos históricos complejos, siendo la toma de

---

11 Sue Y. McGorry/Megan R. McGorry: “Who are the Centennials: Marketing Implications of Social Media Use and Preferences”. En: *Digitalcommons @ Kennesaw State University* (2017), https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=ama_proceedings.

12 Llarela Berríos/María-Rosa Buxarrais: “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos”. En: *OEI, Monografías virtuales: Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales* 5 (2005), https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1GN285S66-QLP75S-7JS0/reflexion05.htm.

13 Clarc Abt: *Serious Games*. New York: Madison Books [1970] 1987.

decisiones y la empatía claves para que los jugadores estimulen su aprendizaje.

Los usuarios ven aumentado su nivel de concentración para comprender la mecánica de juego y se esfuerzan en interpretar sus opciones y calcular sus siguientes pasos. La gamificación es especialmente útil en los centennials, ya que convierte una tarea para ellos poco grata en una actividad lúdica gratificante, aumentando la efectividad de la transmisión de conocimiento.[14]

2. Creando un juego de mesa desde el ámbito académico

Teniendo en cuenta estos antecedentes, se vio la posibilidad de explorar el potencial de la gamificación en la didáctica de la historia a través de la creación de un juego de mesa que pudiese ayudar a comprender y conocer mejor la guerra civil española: *Brigada: guerra civil española*. Teniendo en cuenta este objetivo, se deducen dos consecuencias directas: la premisa de la máxima difusión y el respeto al rigor histórico. Para buscar la máxima difusión, se requería de una estrategia que permitiese comprender cómo llegar a un público masivo y conseguir que tuviesen un acercamiento adecuado al juego. Se pretendía aumentar el conocimiento de este evento histórico en la sociedad, pero este no podía apoyarse, como otros formatos, en los falsos mitos heredados o en un discurso tergiversado. Aquí se entra en una paradoja: buscar el rigor histórico a la vez que se simplifica todo el proceso de la Guerra Civil en un formato que permite aportar muy poca información. Esta paradoja fue el *leitmotiv* y el principal reto que supuso el diseño de este juego de mesa.

Brigada: guerra civil española salió al mercado en agosto de 2020, tras una campaña de *crowdfunding* que permitió financiar los costes de impresión de la primera tirada. Se trata de un juego de mesa por

14 Karl Kapp: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer 2012.



Ilustración 1: Tablero y fichas de *Brigada: guerra civil española* (imagen: https://brigada.es/).

grupos en el que se combina estrategia militar con política, sociedad y economía.

2.1. Condicionantes previos

Esta búsqueda de divulgación, esto es, tener como objetivo llegar al máximo público posible y la búsqueda del rigor, era el principal condicionante en el diseño del juego, pero existían también estos otros puntos de partida.

2.1.1. *Presupuesto*

Los recursos que se han de dedicar al formato de comunicación de un proyecto de divulgación influyen en su propia concepción. Existen formatos en los que los costes fijos de la creación del material son muy elevados, pero la distribución es más económica, como las novelas, el cine o los videojuegos. En otros casos, como los juegos de mesa, cada decisión que se tome en el diseño del producto va a repercutir en el coste final de la fabricación, incluso a veces imposibilitando su salida al mercado. Para que un juego de mesa se pueda desarrollar, se

necesita que su coste sea asequible y su interés lo suficientemente alto como para que se puedan financiar los costes de fabricación a través de las ventas.

2.1.2. *Semiótica*

Cada decisión en la estética y los contenidos visuales puede acabar teniendo connotaciones semióticas, sin que sea necesario que el autor sea consciente del significado que puede llegar a transmitir un contenido que esté creando. Este proceso puede estar condicionado por la subjetividad tanto del emisor como del receptor, por lo que se debe cuidar especialmente cada detalle que pueda aportar un valor comunicativo, sobre todo, para evitar juicios de valor previos por falta de neutralidad en la estética y la utilización de símbolos asociados tradicionalmente a uno u otro bando. La semiótica, al estar condicionada a factores no controlables por el autor, debe tener una revisión constante por personas ajenas a la autoría que tengan tanto un conocimiento profundo como superficial sobre el tema.

2.1.3. *Jugabilidad y dificultad*

Como objetivo principal de este proyecto, se busca una amplia difusión para favorecer la divulgación sobre la guerra civil española. Para garantizar esta difusión, el proyecto debe orientarse a un público amplio, por lo que se decidió que la jugabilidad y dificultad serían sencillas, más orientadas hacia un juego de tipo *eurogame* que a un *wargame* tradicional. Esto tiene la ventaja de que aumenta el impacto social del juego, pero la desventaja de que exige aún más simplificación, lo que acaba contraponiéndose a la otra premisa fundamental: la de conseguir un producto con rigor histórico, que no caiga en mitos y que sirva como elemento divulgativo. Esta diatriba tiene una resolución compleja o imposible, pero al menos debe estar siempre presente a la hora de diseñar la mecánica del juego y definir su dificultad. Los públicos habituales de *wargames* no dejan de ser un nicho reducido

comparado con el resto de la población y, además, suelen tener más inquietud por la historia, por lo que es un público menos interesante que uno masivo a la hora de crear un producto divulgativo.

2.2. Diseñando un nuevo juego de mesa

Teniendo en cuenta estos factores, se decidió crear un juego de mesa orientado a la estrategia política y militar que permitiese incorporar otros factores como los económicos o sociales y que no tuviese demasiada carga de táctica, lo que podría alejar a un público masivo del juego, sino que añadiese conocimientos de geoestrategia presentes en el conflicto. Existe una importante cantidad de juegos de mesa y videojuegos ambientados en este conflicto, pero había un hueco de mercado para un público no especializado en los primeros, el cual, además, era el público principal de este proyecto.

Este nuevo juego de mesa, con una mecánica y diseño adaptados al cumplimiento de sus objetivos, se fundamentó en los siguientes apartados:

2.2.1. *La historia contrafactual*

La historia contrafactual es una técnica en la que se crea un relato conjetural basado en un momento histórico concreto sobre el que se modifica algún evento que ocurriese en la realidad para plantear qué hubiera ocurrido en ese caso. Esta herramienta es frecuente en ficción audiovisual, documentales, didáctica escolar y otros formatos, y sirve para comprender un proceso histórico a partir de la comparación con otras posibilidades hipotéticas. En los juegos de mesa históricos, la historia contrafactual es prácticamente inherente, ya que el planteamiento del punto de partida, sea este ajustado a la realidad histórica o no, puede acabar desembocando en resoluciones muy diferentes, dependiendo de las decisiones que tomen los jugadores y del azar.

Esta herramienta se planteó como fundamental para la labor divulgativa de *Brigada: guerra civil española*, ya que los factores históricos

que influyeron significativamente en la evolución del conflicto, así como su orden cronológico, pueden ser mejor comprendidos al enfrentarse a realidades paralelas. Es habitual, por ejemplo, que los jugadores del bando sublevado pierdan la paciencia si no son capaces de pasar sus tropas africanas a la península o que los republicanos se queden perplejos ante los quintacolumnistas que hacen sus defensas ineficaces y puedan perder ciudades importantes con cierta facilidad.

Para favorecer la historia contrafactual, se crearon una serie de eventos que ocurrían al azar a lo largo de la partida y que afectaban a cada bando de una manera diferente, pudiendo modificar la evolución del conflicto debido a acontecimientos inesperados. La importancia de estos eventos en el juego ayuda a ver cómo la guerra se inclinó hacia un bando u otro por cuestiones de éxito militar, pero también por la acción diplomática, los conflictos sociales dentro de cada bando y el factor de la suerte, que hizo ganar batallas y también perder líderes en accidentes. El juego trata de despertar esa curiosidad y la búsqueda de relatos contrafactuales para valorar cada evento, bando y personaje destacado de la guerra.

2.2.2. *La división en bandos*

Se definió una mecánica basada en la competitividad entre dos bandos cerrados, en los cuales, se dividen varios jugadores que participan de manera cooperativa, compartiendo el mismo objetivo. Esta decisión suponía una primera tesitura complicada: la representación de todos los movimientos implicados en el conflicto, tanto los sublevados como los republicanos y los movimientos que actuaban de manera individual en pos de la revolución social. Esta diatriba es prácticamente irresoluble a la hora de diseñar un juego simplificado sin caer, de alguna manera, en la revisión de los mitos de la guerra civil española. Finalmente, se diseñó una mecánica con tan solo dos bandos que aglutinaban los diferentes motivos: sublevados contra el gobierno democrático de la Segunda República española y afines a esta. La estrategia que se siguió para mitigar esta tergiversación fue incluir alusiones a todos los movimientos, facciones y tipos de unidades que participaban en cada

uno de los bandos, haciendo referencia directa a la revolución social en varias de sus cartas y dejando claro el apoyo a cada uno de los bandos y sus razones, de manera sucinta, en la descripción.

2.2.3. *División en regiones*

Para que el juego sea jugable, se requieren divisiones espaciales en el territorio que representen en el mapa que los usuarios puedan tanto ocupar como invadir. Estos espacios deben estar segmentados siguiendo factores geográficos, políticos e históricos, aunque siempre garantizando que los jugadores estén lo más igualados posible al inicio de la partida, por lo que el número de divisiones espaciales y su ubicación son condicionantes de la definición de la mecánica.

Se decidió crear un nuevo sistema de división en regiones militares que no es geográfica o política, sino geofísica. Se tuvo en cuenta que a lo largo del conflicto, y como es previsible, los ejércitos se desplazaban fundamentalmente por caminos y carreteras y condicionados más por los accidentes geográficos que por las delimitaciones políticas. En otros juegos de mesa de tipo *wargame*, se suelen utilizar fundamentalmente dos estrategias: la de la división en teselaciones de hexágonos, como en *La Guerra Civil Española (1936)* (NAC, 1981), o la división por puntos relevantes conectados por carretera, como *Cruzada y Revolución* (4Dados, 2017) o *España 1936* (Devir, 2007). Para este caso, se decidió buscar otra estrategia, la división en regiones militares que contenían, cada una, una ciudad principal. La mecánica determina que tanto en las ciudades como en las provincias se pueden ubicar tropas, y se realizó un reparto balanceado de la cantidad de regiones, ciudades y recursos económicos de cada bando para buscar un equilibrio inicial en la partida. Esta decisión es, a todas luces, comprometida con el objetivo del rigor histórico, ya que se está distorsionando la realidad para ajustarla a las necesidades de la mecánica, pero se planteó esta resolución como la menos mala de las posibilidades.

El mapa base se adapta en su gran mayoría a la división de territorios afines a uno u otro bando en los primeros meses de la sublevación, coincidiendo con mapas de manuales generalistas de Secundaria, pero

adaptado en pequeños detalles para igualar el juego. Siendo uno de los objetivos de victoria la conquista de un número reducido de ciudades seleccionadas, estas fueron elegidas por su relevancia social y militar para uno u otro bando durante la contienda. En el caso de las fronteras geopolíticas, el visionado del mapa físico en un segundo plano del tablero ayuda a comprender los diferentes tipos de fronteras que presenta el juego, que sirven para favorecer o frenar el movimiento de tropas durante la partida, haciéndolo más cercano a la realidad geopolítica del relieve de la península ibérica y dificultando el traslado de tropas y vehículos entre zonas montañosas o de mar en comparación con zonas más accesibles.

2.2.4. *Dinámicas de rol (experiencia, empatía y toma de decisiones)*

Dentro de las herramientas de la gamificación, están las didácticas de rol, en las que los jugadores interpretan a un personaje, sea este real o ficticio, y actúan teniendo en cuenta su personalidad y características. Estas dinámicas favorecen el pensamiento lateral y la empatía, ya que los propios jugadores ven conducidas sus decisiones por las alteraciones derivadas de su personaje, lo que puede llegar a ayudar, en último término, a que mejoren su comprensión del conflicto. En el caso de *Brigada: guerra civil española*, los usuarios tomarán decisiones según los eventos que vayan surgiendo, los movimientos del enemigo y las características de su personaje, lo que generará combinaciones infinitas de historia contrafactual que ayudarán a que los jugadores se metan más en su papel, aumentando su comprensión sobre por qué la guerra civil española sucedió así y no de otra manera.

En *Brigada: guerra civil española*, los jugadores se identifican con un líder, que puede ser político o militar, y reciben una carta en la que se recogen sus habilidades, que pueden ser ofensivas, defensivas o de propaganda (con las que se reclutan más unidades). Cada jugador adaptará su estrategia a las ventajas y desventajas de su líder, y deberá actuar de la manera más eficaz que pueda. La labor de estas figuras relevantes en cuanto a la didáctica del juego es la de transmitir a los jugadores la importancia de cada uno de ellos, aportando la imagen

de líderes tanto en el frente como en la retaguardia, como es el caso de Dolores Ibárruri, la Pasionaria, icono femenino de resistencia contra el bando sublevado cuya aportación —no militar— a la contienda se recoge en el juego, ampliando la visión bélica más allá de los militares destacados en cada ejército.



Ilustración 2: Algunos de los líderes militares que pueden elegirse en *Brigada: guerra civil española*.

2.2.5. *Cartas*

Otra peculiaridad de la guerra civil española que complica su conversión en un juego de mesa es que incluye estrategias y tácticas militares modernas, en las que sistemas de ataque y defensa muy diferentes

pueden interactuar, lo que complica crear una mecánica de juego que sea sistemática y fácilmente comprensible, a la vez que sintetiza esta peculiaridad.[15] En *Brigada: guerra civil española*, se creó un sistema de cartas que cada jugador puede adquirir a cambio de los recursos económicos generados por cada jugador en un turno. Estos recursos simplifican la faceta de la economía y la influencia de poderes fácticos en el transcurso de la guerra, permitiendo comprender cómo no toda la evolución del conflicto depende de la táctica y estrategia militares, sino que, en muchas ocasiones, otros factores pueden llegar a tener una influencia determinante.

Estas cartas se diseñaron atendiendo primeramente al criterio del balance de fuerza: se desarrolló una base de datos en la que se equilibraron las ventajas y desventajas que generaban las tarjetas en cada bando, para posteriormente definir los contenidos personalizados según las características de aquellos. De este modo, se podía mantener el equilibrio de fuerzas al inicio de la partida a favor de la jugabilidad, pero dejando espacio a la divulgación por la personalización de los contenidos, cumpliendo los dos objetivos principales de este proyecto. Esta distribución pudo realizarse debido a que, al comienzo del conflicto, las fuerzas de ambos bandos estaban relativamente igualadas, al menos comparándolas con otros conflictos coetáneos, por lo que, tras una profunda revisión bibliográfica, se consiguió una selección de tipos de tropas, unidades y tácticas militares que permitió que la simplificación del conflicto en un juego de mesa no tergiversase en demasía la realidad histórica.

Se diseñó otra mecánica que, a través del uso de cartas, permitía incluir en el juego eventos que surgen al azar a lo largo de la partida y que pueden ser tanto positivos como negativos para cada jugador. Estas cartas pueden representar eventos económicos, políticos o sociales, que se convierten en acciones concretas que debe realizar cada

15 Mario Alaguero Rodríguez/David Checa Cruz: "Divulgación social de la historia militar: gamificación para explicar la guerra civil española". En: *Actas del congreso HISTICDEF, Historia de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones al servicio de la Defensa*. Universidad de Burgos 2016, 373-382.

TABLA 1:
Distribución equilibrada del número de cartas y de tropas de ambos bandos

SUBLEVADOS			
	n.° de cartas	**n.° de tropas por carta**	**total tropas**
viriatos	1	4	4
italianos	2	5	10
legionarios	3	5	15
falangistas	3	5	15
Guardia Civil	1	5	5
tropas indígenas	3	6	18
requetés	2	5	10
quinta columna	1	2	2

REPUBLICANOS			
	n.° de cartas	**n.° de tropas por carta**	**total tropas**
Gudaris	1	4	4
POUM	2	2	10
guardia nacional republicana	2	5	10
milicias MAOC	2	5	10
milicias confederales	2	5	10
Brigadas mixtas	3	6	18
leva popular	2	5	10
maquis	1	4	4
Guardia de Asalto	1	5	5

jugador. En estas cartas se representó la influencia de elementos no directamente conectados con la estrategia militar, como el clero, la injerencia extranjera, el espionaje, el sabotaje y las acciones llevadas a cabo por diferentes grupos en pos de la revolución social, así como incidentes que supusieron cambios más o menos relevantes durante los años bélicos. A modo de ejemplo, el juego deja abierta la posibilidad de que aparezca la carta de "muerte súbita de un líder de equipo", que puede parecer algo irreal, pero que la historia nos demuestra que es algo común, máxime en la guerra civil española.

3. Revisión de resultados

Que la visión de los autores pretenda ser neutral, rigurosa y libre de prejuicios y mitos no significa que esto necesariamente se consiga, ya que pueden entrar en juego los sesgos cometidos debido a la propia subjetividad y cualquier tergiversación no buscada premeditadamente.[16] En el diseño del juego y su mecánica, en ocasiones han surgido problemas por la confrontación de los dos objetivos: la búsqueda del rigor y la búsqueda de la simplificación. En estas ocasiones, se tomaron decisiones meditadas y argumentadas, pero, a lo largo de todo el proceso, podrían haber surgido casos que fuesen malas decisiones o, incluso, una acumulación de estas que supusiese una desvirtuación completa de los objetivos iniciales.

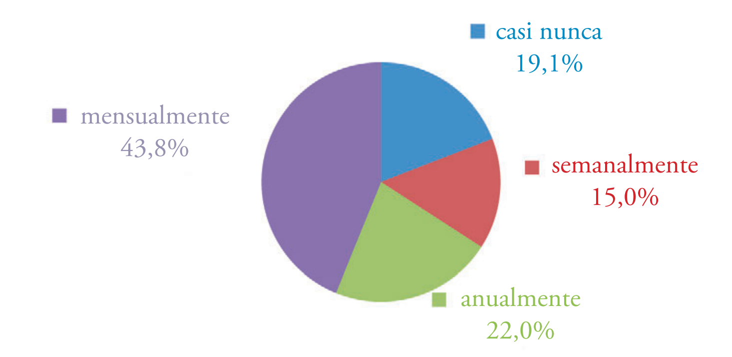
Para comprobar si existía una conexión entre los objetivos iniciales y el resultado final, se ha realizado una encuesta a jugadores reales del juego a través de la red social Instagram. Hay que tener en cuenta que estos resultados pueden estar condicionados a una característica de este público: son seguidores del perfil de *Brigada: guerra civil española*

16 Véase Lea Achmüller/Daniela Kuschel/Paul Mogdan: "*Brigada 1936*: *Guerra en España*: Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg". En: *Spiel, Kultur & Kontext. Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung* 1 (2022), 62-85, https://doi.org/10.25521/skk.2022.200.

en Instagram, lo que significa que no se recogen datos de los usuarios que puedan no estar satisfechos con el juego.

Se han obtenido los siguientes resultados (la primera pregunta puede servir para comprender la muestra):

¿Cuánto juegas a juegos de mesa/*wargames*?

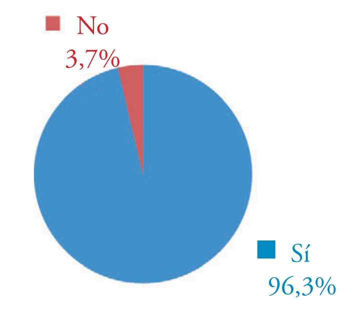


En total, 413 personas contestaron a esta pregunta, y parece haber una división bastante equilibrada entre los que frecuentemente juegan a juegos de mesa (semanal y mensualmente) y los que, en cambio, no juegan tanto (anualmente o casi nunca). Esta división podría tener sentido debido a que el público objetivo del juego de mesa no es tanto jugadores habituales de *wargames* como usuarios interesados en la historia que usen *Brigada: guerra civil española* como un juego introductorio. Por tanto, cabría pensar que el primer objetivo está conseguido: este juego de mesa sirve como método de divulgación por haber llegado a un público no tan interesado en juegos de mesa, sino más centrado en la temática y el aprendizaje que en el formato.

La siguiente pregunta fue:

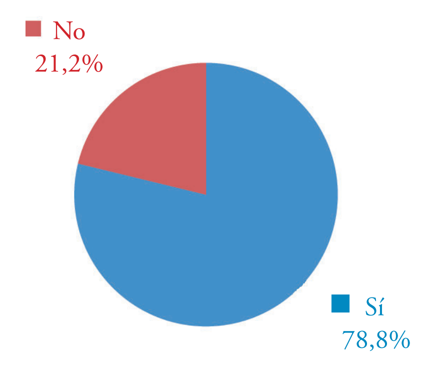
¿Crees que este juego de mesa puede ayudar a comprender mejor el evento de la guerra civil española?

Esta pregunta fue respondida por 568 personas y parece que la respuesta de los jugadores es rotunda: *Brigada: guerra civil española* es un buen método de divulgación histórica.



Otra pregunta fue:

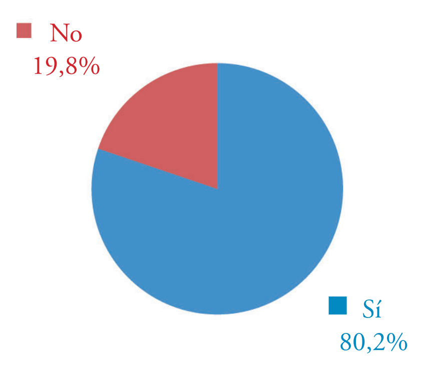
¿Jugar a este juego te ha estimulado a buscar más información sobre el conflicto?



Un total de 462 personas respondieron a esta pregunta. Aunque el resultado no es tan rotundo como en el caso anterior, parece haber un porcentaje muy alto de usuarios que, aun estando previamente interesados en el conflicto, han sido estimulados por el proceso de juego para buscar más información. Estos datos son tranquilizadores: teniendo en cuenta que la simplificación es imprescindible para la creación de un juego de mesa histórico, esto conlleva necesariamente que se está omitiendo información que podría ser relevante para la comprensión del conflicto. Si el propio proceso de juego estimula a ampliar esta información, este problema se ve mitigado.

La siguiente pregunta iba referida a si la dinámica de rol es útil en el juego:

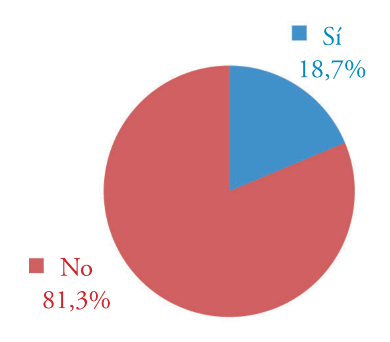
¿Crees que estar representado por un líder militar en el tablero te ayuda a comprender mejor la toma de decisiones?



De nuevo las respuestas afirmativas son predominantes. Más de tres cuartas partes de las 474 personas que votaron creen que las dinámicas de rol pueden ayudar a tomar decisiones en el tablero, confirmando que uno de los pilares fundamentales de esta mecánica de juego y estrategia de divulgación es positiva.

La siguiente pregunta es la que más directamente busca confirmar si la intención de mantener el rigor histórico por parte de los autores fue cumplida:

¿Crees que este juego transmite falsos mitos heredados de la guerra civil española?



En este caso, participaron 445 personas, siendo un 18,7% las que piensan que este juego transmite, de alguna manera, falsos mitos sobre la guerra civil española. Esto puede suponer dos cosas: que haya usuarios cuya comprensión sobre el conflicto está tergiversada y lo defendido por la historiografía moderna les sea ajeno o bien todo lo contrario, que estos usuarios hayan percibido errores cometidos por los autores del juego sin que estos hayan sido conscientes. Al menos este porcentaje resulta llamativo y debe ser tenido en cuenta, aunque harían falta más estudios y encuestas más precisas para determinar cuáles han sido los errores eventualmente cometidos en el diseño del juego.

4. Conclusión

Estos primeros resultados parecen ser lo suficientemente sólidos como para apuntar a que los objetivos planteados en este proyecto pueden haber sido adecuadamente cumplidos, aunque serían necesarios análisis más profundos con metodologías más definidas para confirmarlo.

Brigada: guerra civil española ha sido un intento de unir las capacidades didácticas de los juegos de mesa con la voluntad de favorecer la divulgación de un proceso histórico complejo que ha sido tradicionalmente mal explicado y comprendido en España y que ha desembocado en un problema vigente: la división entre diferentes interpretaciones de lo que ocurrió y de sus repercusiones en el día de hoy. Se espera que este juego, sea cual sea su impacto en el mercado, acabe teniendo un impacto positivo en la conexión entre los avances de la historiografía y los conocimientos y el pensamiento crítico de la ciudadanía. Actualmente, se están probando iniciativas docentes para lograr introducir actividades complementarias para la asignatura de Ciencias Sociales: Geografía e Historia de 4.º de la Educación Secundaria Obligatoria con el juego y así favorecer el aprendizaje del alumnado sobre la guerra civil española en los últimos temas del currículo, cuando se tratan los temas previos al conflicto y su desarrollo.

5. Referencias

Abt, Clarc: *Serious Games*. New York: Madison Books [1970] 1987.

Achmüller, Lea/Kuschel, Daniela/Mogdan, Paul: "*Brigada 1936: Guerra en España*: Zwischen didaktischem Anspruch und Reproduktion von Mythen über den Spanischen Bürgerkrieg". En*: Spiel, Kultur & Kontext. Zeitschrift für interdisziplinäre Spieleforschung* 1 (2022), 62-85, https://doi.org/10.25521/skk.2022.200.

Alaguero Rodríguez, Mario/Checa Cruz, David: "Divulgación social de la historia militar: gamificación para explicar la guerra civil española". En: *Actas del congreso HISTICDEF, Historia de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones al servicio de la Defensa*. Universidad de Burgos 2016, 373-382.

Aróstegui, Julio/Godicheau, François: *Guerra Civil. Mito y memoria*. Madrid: Marcial Pons Historia 2016.

Berríos, Llarela/Buxarrais, María-Rosa: "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos". En: *OEI, Monografías virtuales: Ciudadanía, democracia y valores en sociedades plurales* 5 (2005), https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1GN285S66-QLP75S-7JS0/reflexion05.htm.

Cuesta Bustillo, Josefina: *Historia del presente*. Madrid: Eudema 1993.

Eslava, Juan: *Una historia de la guerra civil que no va a gustar a nadie*. Madrid: Planeta 2005.

Fernández-Muñoz, Belén: "La formación cívica y la guerra civil española: los temas controvertidos en la educación secundaria". En: *Clio. History and History Teaching* 47 (2021), 1-24, https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475856.

Folgueira, Pablo: "La guerra en las aulas. La guerra civil española en los currículos de segundo de bachillerato". En: *Clío, History and History Teaching* 39 (2013), http://clio.rediris.es/n39/articulos/Laguerraenlasaulas.pdf.

García, Arturo: *1936 Guerra Civil. Libro de normas*. Madrid: Ediciones Rotura 2006.

Hamari, Juho *et al.*: "Challenging Games Help Students Learn: An empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-

based Learning". En: *Computers in Human Behavior* 54 (2016), 170-179, https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045.

Kapp, Karl: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer 2012.

McGorry, Sue Y./McGorry, Megan R.: "Who Are the Centennials: Marketing Implications of Social Media Use and Preferences". En: *Digitalcommons @ Kennesaw State University* (2017), https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1194&context=ama_proceedings.

Miguel (Wishgamer)/Antonio (termini): "La guerra civil española un *wargame*". En: *NAC*, http://wargames.webcindario.com (7/16).

Moa, Pío: *Los mitos de la Guerra Civil*. Madrid: La Esfera de los Libros 2003.

Moradiellos, Enrique: *1936. Los mitos de la Guerra Civil*. Barcelona: Atalaya 2004.

Payne, Stanley G.: *40 preguntas fundamentales sobre la Guerra Civil*. Madrid: La Esfera de los Libros 2006.

Preston, Paul: *Las tres Españas del 36*. Barcelona: Plaza & Janés 1998.

Sabin, Phil: "Wargaming in Higher Education: Contributions and Challenges". En: *Arts and Humanities in Higher Education* 14.4 (2015), 329-348.

Vallone, Donna *et al.*: "Agents of Social Change: A Model for Targeting And Engaging Generation Z across Platforms". En: *Journal of Advertising Research* 56.4 (2016), 414-425.

Valls, Rafael/Parra, David/Fuertes, Carlos: "Los temas históricos conflictivos y su abordaje escolar: un ejemplo español". En: *Clío & Asociados* 25 (2017), 8-21, Memoria Académica: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8625/pr.8625.pdf.

Viñas, Ángel (ed.): *En el combate por la historia*. Madrid: Pasado & Presente 2012.

VV. AA.: "FICHA DEL JUEGO. War Storm Series: A Las Barricadas (ASL)". En: *MásQueOca* (2012), https://www.masqueoca.com/tienda/producto.asp?item=1885 (7/ 16).

Modelización docente *play by e-mail* para la comprensión de la Segunda República como fenómeno jurídico-institucional[1]

Erika Prado Rubio
Universidad Rey Juan Carlos

Resumen:
Los modelos de juego *play by e-mail* ofrecen un recurso útil para la transferencia del conocimiento a través de la docencia debido a que, a día de

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_011

1 Este artículo ha sido desarrollado como una acción financiada por la Comunidad de Madrid en el marco del Convenio Plurianual con la Universidad Rey Juan Carlos en la línea de actuación 1, Programa de Estímulo a la Investigación de Jóvenes Doctores. Ref. proyecto V793, Acrónimo DEFSEG-GAMES, "Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y serious games para la consolidación de una cultura democrática de Seguridad y Defensa".

hoy, la práctica totalidad de la población inmersa en procesos formativos dispone de una dirección de correo electrónico y la mayor parte de las universidades facilitan a sus alumnos un correo institucional, por lo que no es necesario recurrir a direcciones privadas a la hora de convertir estos modelos en actividades formativas. En la aportación se formulará un modelo de juego para cuatro jugadores o grupos de jugadores, cada uno de los cuales representará a una tendencia política presente en el contexto de la Segunda República española, agrupadas en reaccionarios, conservadores, progresistas y revolucionarios. La propuesta se basa en un modelo de eventos históricos con los que los grupos pueden interactuar para activarlos o bloquearlos, influyendo en tres grandes indicadores: tensión, cuestiones clave y resultados electorales.

Modelo de juego, actividad formativa, eventos históricos, tendencias políticas en la Segunda República.

1. Introducción

Si la Guerra Civil ha recibido una atención destacada dentro del ámbito de los *wargames*, por el contrario, el periodo histórico que condujo al conflicto, la Segunda República, ha recibido mucha menos atención desde el punto de vista de los juegos. Al no tratarse de un conflicto bélico, escapa por completo al ámbito de actuación de los *wargames*;[2] al tratarse de un momento de extraordinaria complejidad política y social, y de relativo poco interés fuera de los círculos académicos no españoles, pocos han sido los desarrolladores extranjeros que han abordado el periodo desde una perspectiva lúdica; por último, lo delicado de las temáticas vinculadas a los sucesos de la década de

2 Sobre la historia de este tipo de juegos y su uso en la formación militar, ver los artículos de Leandro Martínez Peñas: "Los juegos como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del Kriegspiel a la Segunda Guerra Mundial". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal: el poder y el infinito*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105-136 y "Playing the Apocalypse: Wargames for Military Training and Analysis". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 121-154.

1930, en muchos sentidos aún muy vivos en la sociedad española, han hecho que el contexto político y social de la Segunda República no se haya considerado adecuado para ser abordado desde una perspectiva lúdica.

Sin embargo, es imposible alcanzar una comprensión profunda del conflicto que destruyó España entre 1936 y 1939 sin tener, a su vez, una perspectiva razonable de los sucesos acontecidos en los años previos, desde el final de la monarquía de Alfonso XIII, el 14 de abril de 1931,[3] hasta que tuvo lugar el llamado Alzamiento Nacional, entre el 17 y el 18 de julio de 1936. Por ello, el presente artículo presenta una propuesta de modelo gamificado para utilizar en la transferencia de conocimiento relativa a la Segunda República española. Se trataría, por tanto, de un juego serio o *serious game*,[4] en la terminología anglosajona, ya que su objetivo principal al ser diseñado no es el de divertir al usuario, aunque no pueda renunciar a eso, so pena de perder su condición de *juego*.

3 Sobre los últimos años de dicha monarquía, y en particular sobre las tensiones que la recorrían, pueden leerse los trabajos de Manuela Fernández Rodríguez: "El terrorismo anarquista como amenaza internacional". En: Erika Prado Rubio/Leandro Martínez Peñas/Manuela Fernández Rodríguez (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 111-136, "Bajo la amenaza del sable: la ley de jurisdicciones". En: San Miguel Pérez (ed.), *En la Europa liberal*, 11-46 y "El ocaso de la Restauración: la crisis española de 1917". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Los cañones de Versalle*s. Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 69-97.

4 El uso de *serious games* en procesos de transferencia de conocimiento debe ser diferenciado de otras técnicas, como la gamificación, consistente en el "uso de los elementos y de la mecánica del juego en contextos ajenos al mismo, con el objetivo de orientar el comportamiento de las personas y conseguir determinadas metas" (Carla Carreras Planas: "Del Homo Ludens a la gamificación". En: *Quaderns de Filosofía* 4 (2017), 107-118, 109. Otro concepto a diferenciar es el aprendizaje basado en juegos, consistente en el uso de juegos como instrumento docente (Leandro Martínez Peñas: "El problema de la banalización en el uso de técnicas docentes gamificadas". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 [2020], 83-112, 112).

2. Juegos *play by e-mail*

Con el nombre de juegos *play by e-mail* —PBeM, en adelante— se designa a aquellos cuyo desarrollo se basa en la utilización del correo electrónico como forma de transferencia de la información a los jugadores y de las decisiones de estos al coordinador del juego o a los demás jugadores.

La aparición de estos modelos estuvo relacionada con la adaptación de juegos de mesa para poder ser jugados a través del correo electrónico por grupos de amigos que no podían disputar partidas presenciales, al igual que había ocurrido durante los siglos anteriores con el uso del correo postal ordinario para jugar, por ejemplo, al ajedrez. En este sentido, el modelo de más éxito, sin duda, fue la adaptación del *Diplomacy*, cuyo sistema de reglas y el fuerte componente de negociación que implicaban sus mecánicas hicieron del juego diseñado por Allan B. Calhamer en Harvard durante la década de 1950 el modelo ideal para su trasposición del tablero al PBeM.[5]

Los juegos por correo electrónico presentan algunas características que les son comunes. Una muy habitual es el poseer una estructura basada en turnos, en los que los participantes pueden llevar a cabo un determinado número de acciones. Estos turnos pueden ser secuenciales —un jugador actúa, se resuelven sus acciones y, a continuación, actúa el siguiente jugador— o simultáneas, en el caso de juegos en que todos los participantes entregaban de forma simultánea sus órdenes, caso este del ya mencionado *Diplomacy*.

Otra característica común a gran parte de los modelos PBeM es la utilización de la figura de un director de juego o coordinador de la partida, algo que se convierte en imprescindible en aquellos modelos que utilizan información oculta, esto es, datos que solo poseen una parte de los jugadores. Suele ser este árbitro el encargado de ejecutar

5 A día de hoy, el juego no solo puede jugarse mediante correo electrónico, sino que existen múltiples páginas y aplicaciones web que permiten a los usuarios jugar mediante su navegador. Una de las más populares en la red es https://www.playdiplomacy.com/.

mecánicamente las instrucciones de los jugadores, aplicar sus resultados y presentarles la información derivada.

Esta ha sido la tipología de juego escogida para realizar la modelización sobre la Segunda República aquí presentada. Ello se debe a que los modelos de juego *play by e-mail* ofrecen un recurso tremendamente útil para la transferencia del conocimiento a través de la docencia, puesto que, a día de hoy, la práctica totalidad de la población inmersa en procesos formativos dispone de una dirección de email y la mayor parte de las universidades facilitan a sus alumnos un correo institucional, por lo que no es necesario recurrir a direcciones privadas a la hora de convertir estos modelos en actividades formativas.

Por otra parte, la figura del árbitro y del docente se superponen a la perfección en el caso de los PBeM, permitiéndoles la gestión adecuada del desarrollo de la actividad y su adaptación —si se quiere, entre bambalinas— a las necesidades del proceso de transferencia del conocimiento. Otra razón por la que se ha optado por este tipo de juegos para desarrollar el modelo presentado es el hecho de que permite desarrollar actividades entre alumnos o discentes que no se encuentran ubicados en un mismo lugar y, por tanto, que una partida o una acción formativa que use el modelo tenga como jugadores a equipos de diferentes centros educativos. Este tipo de interacciones ha demostrado tener efectos positivos en el uso de *serious games*,[6] ya que, entre otros elementos, acentúan la implicación de cada grupo, al sentir que se enfrentan a adversarios externos, ya sea a su clase, a su curso o a su centro de estudios, y, al mismo tiempo, facilitan un contexto de interacción social más enriquecedor, al ampliar el círculo de personas con las que se interactúa durante la actividad.

Por último, los modelos *play by e-mail* ofrecen sistemas que, por lo general, suelen ser fácilmente adaptables a un escenario presencial, por lo que, al diseñar un PBeM, es frecuente obtener, en realidad, un instrumento de doble uso: para jugar mediante correo electrónico, tal

6 Sobre la materia, es de gran interés el artículo de Tarja Susi/Mikeal Johannesson/Per Backlund: "Serious Games-An Overview". En: *University of Skovde, Technical Report HS- IKI -TR-07-001*. Skovde: University of Skovde 2007.

y como fue concebido, y para jugar de forma presencial, sin grandes adaptaciones. De hecho, el modelo diseñado para esta contribución puede jugarse de forma presencial sin necesidad de efectuar ni una sola adaptación a sus mecánicas. Esto, en un contexto sanitario, el de la crisis del coronavirus, en el que las modalidades de docencia presencial, en línea o bimodal estaban sometidas a los vaivenes causados por la evolución de la pandemia, es un activo para la herramienta docente que está lejos de ser despreciable, puesto que puede pasar a usarse de en línea o de forma presencial, según dictamine el plan de contingencia de cada centro docente, sin que ello perturbe el desarrollo de la actividad.

3. *Tiempos interesantes: II República*. Líneas generales de diseño

La elección del título de un instrumento gamificado tiene una importancia mayor de la que se le suele conceder. El mero hecho de que posea uno ya tiene el valor de una declaración de intenciones: los juegos tienen un título, las prácticas o los ejercicios de clase, por lo general, no. Que los alumnos sean conscientes de ese título marca una línea que separa la actividad a desarrollar de otros instrumentos docentes clásicos y la vincula de forma más directa con el campo de lo lúdico: videojuegos, juegos de mesa, series de televisión o de *streaming*, películas, cómics, novelas… Todos ellos tienen un título.

Tiempos interesantes: II República cumple un requisito fundamental en un instrumento que aborda la delicada cuestión del camino que condujo a España a la que, sin duda, fue la mayor tragedia de su historia: la Guerra Civil de 1936-1939; se trata de un título neutro, que carece de cualquier tipo de sesgo y que permite distanciarse del receptor aludiendo a un proverbio de origen chino, que en una de sus muchas formulaciones viene a decir que los dioses concedan a tus enemigos todos sus deseos, la atención de los poderosos y vivir tiempos interesantes. Se trata del equivalente oriental a la afirmación de Montesquieu “Feliz el pueblo cuya historia se lee con aburrimiento”.

El modelo está diseñado para cuatro jugadores, individuales o en grupos, según las necesidades docentes que se den en cada caso. En

contextos universitarios, donde, por lo general, el tamaño de cada cohorte en una asignatura es superior al de otras etapas del itinerario formativo, lo más habitual será que se desarrolle en grupos. Esto tiene la ventaja de que, al tiempo que se trabaja sobre el conocimiento relativo al periodo histórico de la Segunda República, el alumnado está desarrollando otro tipo de competencias, relacionadas con el trabajo en equipo: la gestión de grupos, la intranegociación, la gestión de egos, el reparto de tareas, la responsabilidad en el marco de un conjunto de personas, etc.

La decisión de optar por cuatro jugadores se corresponde con los avatares históricos del periodo a recrear. La miríada de partidos, movimientos y corrientes políticas que existieron durante la Segunda República puede catalogarse, a grandes rasgos, en cuatro corrientes principales: progresistas y liberales —que ocuparían los espacios del centroderecha o la derecha moderada, los segundos, y del centro izquierda y la izquierda moderada, los primeros—, reaccionarios —situados en el espectro político más conservador o próximos a los movimientos de corte fascista, siguiendo el modelo italiano— y revolucionarios –ubicados en la línea del socialismo bolchevique, propugnado por la Unión Soviética, o de los movimientos anarquistas—.[7]

Como es lógico, con esta categorización no se pretende crear bloques homogéneos, dado que la realidad de su tiempo no lo era, y los enfrentamientos entre anarquistas y comunistas, por ejemplo, eran casi tan frecuentes como lo eran sus choques con adversarios conservadores o, en otro ejemplo, Falange no era estrictamente reaccionario, sino más bien un movimiento revolucionario desde una óptica de valores, en ciertos sentidos —que no en todos—, próximos al conservadurismo: nacionalismo, tradicionalismo… Sin embargo, a efectos de jugabilidad, los bloques —que en el modelo se denominan facciones— ofrecen un marco de referencia fácilmente comprensible

7 Sobre la presión legislativa y policial sobre el anarquismo, en especial en el siglo xix, puede verse en: Leandro Martínez Peñas: “La represión del anarquismo a través de la legislación y los procesos judiciales: origen y consecuencias de juicios contra la Mano Negra”. En: San Miguel Pérez (ed.), *En la Europa liberal*, 61-84.

e identificable para los jugadores y brindan una articulación funcional al motor de eventos de la dinámica.

A su vez, la estructura en cuatro facciones —revolucionarios, progresistas, conservadores y reaccionarios—, permite un agrupamiento de estas en dos bandos: las *derechas* (conservadores y reaccionarios) y las *izquierdas* (progresistas y revolucionarios). Esto es eficaz a la hora de diseñar eventos, cuyos efectos se pueden referenciar a todo un bando en vez de solo a una facción, y permite, si se considera oportuno, reducir el número de jugadores participantes en la dinámica a solo dos, fusionando las facciones en bandos. Sin duda, esto no es una solución idónea, puesto que muchas de las mecánicas están diseñadas para evidenciar el complejo juego de poderes e intereses que tuvo lugar en la Segunda República, pero sí puede ser una utilidad funcional en el caso de que no sea posible constituir cuatro equipos en el espacio discente en el que se aplique el modelo.

Tras el título y el número de jugadores, la siguiente gran decisión de diseño se corresponde con un modelo de actuación en turnos, subdivididos cada uno en tres rondas, en las que los jugadores actúan siguiendo el modelo denominado “I go, you go”, es decir, alternándose para llevar a cabo sus acciones, efectuando una por ronda.

Una de las grandes ventajas que ofrece este modelo de actuación es que casi todas las personas están familiarizadas con él, ya que es el que utilizan la mayor parte de los juegos de mesa más tradicionales, como la oca, el parchís o incluso el ajedrez:[8] un jugador efectúa un movimiento, el siguiente efectúa otro y así sucesivamente hasta que todos han actuado, momento en que el primero vuelve a actuar. Habida cuenta de que otras mecánicas de la dinámica tienen un grado de complejidad mayor, es conveniente mantener la simplicidad allá donde sea posible. Por otra parte, la generación de turnos es el recurso de estructura más utilizado en los juegos *play by mail* y en sus herederos,

8 Sobre los campeonatos del mundo de ajedrez, puede consultarse en Leandro Martínez Peñas: “Ajedrez en la Ciudad Esmeralda: Lasker y el campeonato del mundo en 1920”. En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Ajedrez en el Café Museum*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 87-114.

los *play by e-mail*, ya que permite una adecuada periodización de los envíos. Se ha optado por un modelo secuencial —las acciones de los jugadores se suceden unas a otras, en vez de entenderse como simultáneas—, ya que esto permite utilizar un motor de eventos en el que estos están visibles para todos los jugadores, siendo importante este efecto, puesto que uno de los elementos clave de la dinámica es que los participantes se familiaricen con los acontecimientos históricos del periodo, reflejados en dichos eventos.

La decisión de utilizar un motor de eventos como mecánica central, a través de un sistema de *elección de mercado* —los jugadores eligen qué eventos adquieren para su uso de entre una serie, puestos a disposición de todos—, fue prácticamente inevitable debido al propósito ya mencionado: el juego en su conjunto pretende reflejar las dinámicas que actuaron en España en la Segunda República, pero los eventos en particular constituyen una forma directa y clara de trasladar al discente hechos históricos muy concretos: personajes, partidos, sucesos, acontecimientos, ideas, publicaciones, organizaciones, sindicatos…

El motor de eventos y el sistema de elección de mercado se combinan, en el modelo propuesto, con elementos de la mecánica conocida como *creación de mazos*, utilizada en los juegos de cartas, pero que puede trasponerse sin dificultad a un entorno *play by e-mail*. Los eventos funcionarían como *cartas*, de modo que con sus elecciones en el mercado los jugadores van construyendo una suerte de mazo de eventos, cada uno con diversos efectos, que pueden ir utilizando a lo largo de la dinámica: el jugador reaccionario podrá utilizar el evento "Mola" para atraer a su bando a otros generales africanistas —también eventos de la dinámica—, o el jugador revolucionario podrá utilizar el evento "Juventudes Socialistas" para eliminar el evento reaccionario "Diario Arriba".

Otra decisión de relevancia es qué procesos representar en el juego. La Segunda República fue extremadamente compleja en todos los sentidos, y tratar de recrear sus vaivenes políticos, sus circunstancias sociales y sus actores nacionales e internacionales puede derivar en un exceso de elementos y submecánicas que lo conviertan en inalcanzable, en la práctica, para el alumnado y enmarañen el conocimiento

que se pretende transmitir, en vez de contribuir a ofrecer una visión nítida de algunos de los factores que entraron en juego en aquellos años.[9]

Con esto en mente, se ha optado por concentrar el modelo en cuatro procesos:

— La pugna política y legal sobre cuatro aspectos que eran vividos como clave por el conjunto de la sociedad española de aquellos años: el papel de la Iglesia y el Ejército en el conjunto del Estado,[10] los derechos y libertades de los ciudadanos y la organización territorial de España.
— La violencia política, que tantas vidas sacudió y cuya influencia fue clave en el devenir de los acontecimientos.
— Los procesos electorales, ya que la lucha por el control del parlamento y, en última instancia, del gobierno y de los resortes que comportaba el poder ejecutivo marcó la actividad política.
— La aspiración, tanto reaccionaria como revolucionaria, a generar un proceso de cambio sociopolítico radical, incluso al margen de la legalidad republicana si era necesario. Esto da lugar al mecanismo de *golpe de Estado/revolución*, presente en el modelo propuesto.

Como es lógico, la decisión de diseño de reducir las cuestiones clave a mecanizar las aquí señaladas ha implicado que otros aspectos que eran relevantes estén ausentes o hayan sido subsumidos dentro de las cuestiones que sí aparecen representadas. Este es el caso, por ejemplo, del problema de las jurisdicciones especiales, en particular

9 Buena parte de Europa se vio sumergida en convulsos procesos; sobre estas cuestiones, ver los epígrafes correspondientes en Manuela Fernández Rodríguez: *La batalla histórico-jurídica por Europa*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021.

10 Reflexiones sobre el papel del Ejército en los últimos años del periodo alfonsino pueden encontrarse en los estudios de Fernández Rodríguez “Bajo la amenaza del sable”, 11-46 y en “El ocaso de la Restauración”, 69-97.

las correspondientes a la Iglesia y al Ejército.[11] En la dinámica pueden considerarse incluidas dentro de las mecánicas que afectan a estas dos instituciones.

A la hora de poner fin a la dinámica, se decidió introducir un mecanismo que implica la pérdida de la partida por todos los participantes. Esto, en el modelo, se produce como resultado de un golpe de Estado o revolución en el que ni los golpistas logran reunir la puntuación suficiente para derrocar al Gobierno ni este último consigue los apoyos necesarios para derrotar a los golpistas. Es entonces cuando se desencadena la Guerra Civil, el peor de los finales posible en la dinámica: todas las facciones son derrotadas, puesto que la magnitud de la tragedia desencadenada no puede implicar una consecuencia menor.[12]

4. Reglamento de juego para *Tiempos interesantes: II República*

4.1. Ideas generales

En *Tiempos interesantes: II República*, cada uno de los jugadores interpreta a una de las grandes facciones políticas que compiten por el poder durante la Segunda República española y tratan de dar forma al

---

11 Sobre las jurisdicciones especiales, pueden consultarse Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *Análisis de jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2017 y *Especialidad y excepcionalidad como recursos jurídicos*. Valladolid: Veritas 2017; Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas: *Reflexiones sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2016; Manuela Fernández Rodríguez: *Estudios sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2015.

12 Por desgracia, la tragedia española no terminó con la Guerra Civil, y los conflictos políticos de la Segunda República derivaron en la represión de toda forma de disidencia durante los años de la dictadura franquista. Al respecto, ver Leandro Martínez Peñas: "La legislación contrainsurgente en el franquismo previo al Código Penal de 1944". En: Prado Rubio/Fernández Rodríguez/Martínez Peñas (eds.), *Contrainsurgencia y orden público*, 201-234.

Estado de acuerdo con sus ideas. Estas facciones son revolucionarios, progresistas, conservadores y reaccionarios.[13]

En cada turno se ponen a disposición de los jugadores cinco eventos. Este número se mantiene constante a lo largo de la partida, de tal forma que, cuando se descarta, activa o pasa a poder de un jugador, se revela otro evento de forma inmediata.

La evolución de la dinámica se refleja mediante varios marcadores:

— Legislatura: indica la cantidad de turnos que han discurrido desde la celebración de las últimas elecciones. Cuando este marcador llegue a cuatro, se celebrará un nuevo proceso electoral.
— Tensión: indica el grado de hostilidad existente entre las diferentes corrientes políticas y grupos sociales, e irá aumentando a medida que alguno de ellos use eventos que impliquen actos de violencia.
— Cuestiones de Estado: son una serie de asuntos políticos, sociales y económicos clave del debate político de la Segunda República: reforma del Ejército, el reparto de la tierra, la relación entre Iglesia y Estado,[14] la organización territorial del Estado y los derechos y libertades de los ciudadanos.[15] Estas cuestiones aparecen referenciadas siempre haciendo alusión a la facción

13 Se usan las palabras en su sentido específico en términos de juego: conservadores, por ejemplo, hará referencia a la facción "conservadores" de *Tiempos interesantes: II República*, no al conjunto ideológico que representa la palabra en su uso común; "evento" hace referencia al motor del juego que recoge diversos hechos históricos y no a un acontecimiento en sentido general, etc.

14 Sobre esta cuestión, puede verse la monumental obra colectiva coordinada por José Antonio Escudero López (ed.): *La Iglesia en la historia de España*. Madrid: Marcial Pons 2014.

15 Esta última fue una cuestión clave de la vida política española desde la instauración del Estado constitucional, tal y como se ha analizado en las obras de Manuela Fernández Rodríguez: *Hombres desleales cercaron mi lecho*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2018, "Las reformas legislativas de marzo de 1820 y la recuperación del aparato normativo doceañista". En: San Miguel Pérez, *En la Europa liberal*, 35-60 y "La construcción jurídico-institucional del ejecutivo

que se encuentra más satisfecha con el modo en que está regulado en ese momento. Si la cuestión termina en ese estatus, la facción correspondiente recibirá X puntos de victoria.

4.2. Cómo jugar

A lo largo de la dinámica, cada jugador o grupo de jugadores tiene una serie de recursos a su disposición:

- — Eventos activos: cada evento puede activarse una vez por turno.
- — Eventos de facción: cada facción tiene un grupo de eventos propios; al comienzo del juego, dispone de tres en su reserva. Según se quiera primar la aleatoriedad o la planificación, estos tres eventos pueden determinarse al azar o ser elegidos por los jugadores.
- — Eventos de objetivo: cada jugador recibe un objetivo al azar de entre los diez disponibles en el juego. Este objetivo se mantiene en secreto hasta que el jugador reclame haberlo cumplido.
- — Eventos de gobierno: la facción que se encuentra en el gobierno en ese turno tiene a su disposición los eventos de gobierno, que incorpora a sus eventos en reserva, pudiendo utilizarlos como un evento más.

El primer informe común, que se envía por correo electrónico a cada uno de los jugadores y cuyo esquema se repetirá en cada turno, se elabora incluyendo los siguientes elementos:

- — cinco eventos, disponibles para ser escogidos por los jugadores;
- — el valor de legislatura en 1;
- — el valor de tensión en "Izquierda 1";
- — dos eventos de objetivo.

---

de Evaristo Pérez de Castro: Fernando VII frente al gobierno". En: *Aequitas* 16 (2020), 411-434.

Por su parte, el primer informe individual de cada jugador contiene:

— un evento objetivo, que mantendrá en secreto hasta que reclame haberlo cumplido;
— tres eventos de facción.

El primer jugador en actuar será la facción progresista, seguida de la conservadora, la revolucionaria y la reaccionaria, en ese orden. Una vez todos hayan ejecutado una acción, se inicia otra ronda en la que se repite el ciclo. Cuando todos han realizado tres acciones, se da por concluido el turno, lo cual implica que se realicen una serie de acciones por parte del coordinador de la dinámica:

— Se resuelven las propuestas de ley que se hayan realizado durante el turno. Los mecanismos para resolverlas, mediante una votación en el Parlamento, se explican en detalle en el apartado correspondiente.
— Se comprueban las condiciones de final de la dinámica, en el orden siguiente, terminando la misma con la primera que arroje resultado positivo:

  a) Victoria por asalto al Estado: si una facción consigue que las cinco cuestiones de Estado estén orientadas a su favor al terminar un turno, se proclama vencedora de la partida.
  b) Victoria por objetivos cumplidos: si una facción logra cumplir con cinco objetivos, gana la partida. Si más de una facción lo logra al concluir el mismo turno, se proclamará vencedora de la dinámica la que acumule más puntos de victoria en ese momento.[16]

16 Véase el método de victoria d), en el que se indican cómo se obtiene la suma de puntos de victoria de cada una de las facciones en liza.

c) Victoria por estabilidad del Gobierno: si un bando ha logrado terminar dos legislaturas consecutivas en el gobierno, es proclamado vencedor de la dinámica.
d) Victoria por puntos de victoria: si al final del turno se ha resuelto el Alzamiento Nacional, la facción que sume más puntos de victoria gana la partida. Estos puntos se reúnen a partir de los puntos que otorga a cada facción el valor de las cuestiones de Estado, las cartas de objetivo que cada facción haya completado y los puntos de victoria que posean sus cartas activas al final del turno.
e) Derrota por Guerra Civil: si la tensión termina un turno por encima de +5, España se sume en el caos y la violencia, estalla la Guerra Civil y todas las facciones pierden la partida.

Si no se cumple ninguna de las condiciones de victoria, se continua con los ajustes de final de turno:

— Aumenta en +1 el valor de legislatura; si estaba en valor 4 antes de ejecutar el avance, hay que resolver unas elecciones, proceso que se explica en detalle más adelante.
— Los eventos utilizados en el turno anterior vuelven a estar disponibles para su uso.
— Se reajusta el orden del turno: si el turno anterior lo empezó la facción progresista, el siguiente lo hará la conservadora, el tercero, la revolucionaria y el cuarto, la reaccionaria.

4.3. Mecánica de juego: las acciones

Sobre las acciones que pueden llevarse a cabo en cada ronda, cabe efectuar una serie de precisiones:

a) Los eventos que se utilizan en una ronda quedan *agotados*, de forma que no pueden utilizarse dos veces en el mismo turno.
b) Una facción solo puede adquirir eventos jugables por su facción; es decir, el evento “Santiago Carrillo”, jugable por

revolucionarios y progresistas, no puede ser adquirido por conservadores y reaccionarios.

c) En una misma acción se puede utilizar más de un evento, siempre que se combine un mismo valor en ambas cartas para lograr un único objetivo. Por ejemplo, se pueden utilizar dos eventos para satisfacer los costes de adquirir un único evento del informe común o combinar el valor paramilitar de dos eventos para realizar un ataque conjunto en la misma acción.

Debe tenerse en cuenta que, al igual que ocurre en la mayor parte de los juegos, y de forma muy específica en los juegos con motor de eventos —o, en su versión de cartas, en los *card driven games*—, los efectos señalados en los eventos tienen prioridad sobre las reglas generales. Por ejemplo, si un evento señala que puede volver a utilizarse en el mismo turno una vez jugado, esta norma tiene validez por encima de la regla que indica que un evento no puede jugarse dos veces en el mismo turno.

Las acciones ordinarias que pueden llevarse a cabo son:

a) Adquirir un evento del informe común: para ello, la facción debe satisfacer el coste de adquisición que señala el propio evento, usando Eventos activos que sumen un valor igual o superior. Al adquirir un evento, la facción lo incorpora a sus eventos de reserva.
b) Reclamar como cumplido un objetivo propio o del informe común: la facción anuncia que cumple las condiciones de uno de los objetivos que están en su poder o de uno de los objetivos que aparecen en el informe común. Para poder reclamar este cumplimiento, debe poder verificarse utilizando solo eventos activos que no se encuentren agotados. Si se comprueba que la reclamación de objetivo es correcta, este pasa a estar en posesión de la facción hasta que otra facción se lo arrebate o, si llega antes, termine la dinámica. Cuando lo que se reclama es uno de los objetivos del informe común, inmediatamente se añade otro, para que siempre haya dos objetivos disponibles.
c) Aplicar el efecto de un evento activo: cada evento incorpora un efecto autoexplicativo en su texto descriptivo. De esta forma,

el hecho histórico contenido en él se traslada, mediante un resultado mecánico, a la dinámica. Cabe la posibilidad de que algunos eventos contengan más de un efecto, ya sea para que la facción elija cuál de los dos aplica en la ronda en curso o, si fuera el caso, para aplicar ambos en la misma ronda.

d) Cambio de estrategia: el jugador descarta uno de sus eventos de facción y se le asigna al azar uno de los que quedó fuera de sus recursos en el turno inicial. Según se quiera primar la aleatoriedad o la planificación, la asignación del nuevo evento puede realizarse al azar o ser elegida por la facción entre aquellos que estén fuera en ese momento de la partida, pudiendo escoger incluso los que fueron descartados en un cambio de estrategia previo.

e) Propuesta de ley: la facción propone modificar el estatus de una cuestión de Estado; para ello, indica cómo quedará la cuestión si la ley propuesta se aprueba. Por ejemplo, en su turno, los reaccionarios pueden proponer que la reforma del Estado pase de mostrar el estatus "Progresista" a conservador. Las propuestas de ley se resuelven al final del turno.

f) Usar la violencia: esta acción permite eliminar uno de los eventos del informe común o agotar un evento activo de otro jugador. Para ello, la facción que realiza la acción agota eventos que sumen un valor paramilitar superior al de los eventos activos de la facción cuyo evento se quiere agotar o de los eventos presentes en el informe común si lo que se quiere es eliminar un evento de dicho informe. Cada vez que se realiza una acción de usar la violencia, el valor de tensión aumenta en +1.

4.4. Los eventos

El elemento central de *Tiempos interesantes: II República* son los eventos, ya que estos reflejan personas, hechos, instituciones, circunstancias, etc., que fueron claves en el periodo histórico que se pretende dar a conocer a través de la dinámica. Para que su uso mecánico sea lo más fácil posible, todos los eventos seguirán una misma estructura, en la cual figurarán los siguientes datos:

— Facciones jugables: indican qué facciones pueden poseer y activar el evento.
— Coste de activación: indica el coste que hay que satisfacer para hacerse con el control de una carta, ya sea del informe común, ya sea mediante la acción "Traición política".

Los eventos producen efectos de varios tipos y afectan específicamente a los personajes.

— Valor electoral: añaden o restan ese valor a su facción en las fases electorales.
— Valor militar: Añaden o restan este valor en el caso de ser utilizadas durante un golpe de Estado o revolución.
— Valor parlamentario: añaden su valor en las votaciones parlamentarias.
— Valor paramilitar: indica su valor para realizar acciones paramilitares, como usar la violencia.
— Valor de tensión: indica que, al usarse el evento, la tensión aumenta o disminuye en la cantidad que se indica.
— Valor de iniciativa: indica que la facción que lo active será la primera en actuar en el siguiente turno.
— Valor de victoria: indica cuántos puntos de victoria suma el evento a su facción al final de la partida, si las condiciones de victoria hicieran necesario efectuar un recuento al respecto.
— Eventos clave: existen tres eventos clave, que representan, respectivamente la Sanjurjada —el levantamiento dirigido por el general Sanjurjo para derrocar la República—, la Revolución de Octubre —la insurrección revolucionaria de 1934 contra el gobierno de la Segunda República— y el Alzamiento Nacional —la rebelión de parte del Ejército contra el Gobierno republicano del Frente Popular y que terminó por causar el estallido de la Guerra Civil—. Los tres eventos clave deben aparecer en el mismo orden cronológico en el que acontecieron: no puede aparecer el Alzamiento Nacional si no ha aparecido la Revolución de Octubre, y no puede aparecer esta si no ha aparecido la Sanjurjada. Cada uno de estos tres eventos tiene efectos

propios, y las dos primeras implican, además, que todos los eventos descartados —no los eliminados— vuelven a estar disponibles y pueden volver a aparecer en el informe común. Por su parte, la aparición del evento Alzamiento Nacional supone el final de la dinámica.

4.5. Procesos especiales

En *Tiempos interesantes: II República* hay tres procesos especiales, que requieren de dinámicas específicas: las votaciones parlamentarias, las elecciones y los golpes de Estado o revoluciones.

4.5.1. *Votaciones parlamentarias*

Las acciones de proponer ley se resuelven, una vez ha terminado el turno en el que fueron propuestas, votando en el Parlamento. El proceso se realiza de la siguiente forma:

- Cada facción decide a qué propuestas vota favorablemente, a cuáles vota negativamente y en cuáles se abstiene.
- Cada facción determina cuáles de sus eventos activos no agotados y con valor parlamentario va a utilizar en cada una de las propuestas de ley, ya que cada evento solo puede utilizarse para votar en una propuesta por turno.
- Cada facción añade al valor parlamentario de los eventos que haya escogido su número de escaños en el Parlamento.[17] Este será el número total de votos que la facción aportará a la votación de cada propuesta de ley.
- Se resuelve la votación de cada propuesta de ley, sumando los votos de todas las facciones que la apoyen y restando los de las facciones opuestas a la misma.

17 Se añade el número completo de escaños a cada propuesta: si hay dos propuestas y tiene siete escaños, suma siete en cada una de las propuestas.

— Si el resultado de la votación es positivo, se aprueba la propuesta de ley y se modifica el estatus de la cuestión de Estado afectada, situándolo tal y cómo se indicó en la propuesta.

Resueltas todas las propuestas de ley, se continúa con la secuencia de juego de la dinámica, pasándose a comprobar las condiciones de victoria.

Para determinar el resultado de una votación parlamentaria, cada facción tiene

— un voto por escaño;
— un voto por el valor parlamentario de las cartas activas que la facción decida utilizar en la votación.

4.5.2. *Elecciones*

Las elecciones sirven para determinar la composición del Parlamento durante una legislatura. Se celebran al final de los turnos que comienzan con el valor de la misma 4 —en cuyo caso se considera que se ha completado la legislatura— o si un evento hace caer al Gobierno o este juega el evento de Gobierno "Elecciones anticipadas".

La mecánica para resolver un proceso electoral es la siguiente:

— Cada facción recibe tantos escaños como la suma del valor electoral de sus eventos activos no agotados.
— Cada facción recibe tantos escaños como un valor al azar entre 1 y 6, lo cual puede hacerse con facilidad mediante un dado ordinario.
— Si la tensión tiene un valor +3 o superior, la facción reaccionarios y la facción revolucionarios añaden dos escaños a su resultado electoral.
— Si la tensión es inferior a +3, progresistas y conservadores reciben dos escaños más cada uno.
— Si el Gobierno ha logrado completar la legislatura, añade dos escaños a su resultado electoral.

— Una vez hechas estas sumas, la facción con más escaños llegado este punto añade un escaño más a su resultado electoral. En caso de empate, las dos facciones igualadas añadirían el escaño.[18]

La facción con más escaños se convierte en el nuevo Gobierno. Tener tal condición da una serie de opciones a la facción:

— De inmediato tras las elecciones, la facción en el gobierno recibe, al azar, un evento de Gobierno.
— Durante sus rondas, la facción en el gobierno podrá elegir como acción conseguir un nuevo evento de Gobierno, que pasará a su reserva y que, por lo demás, podrá usar como cualquier otro evento.
— Una vez la facción deje de ser Gobierno —por lo general, tras perder las siguientes elecciones—, pierde todos los eventos de Gobierno que estuvieran en su poder.

4.6. Golpes de Estado y revoluciones

Los golpes de Estado —llevados a cabo por la facción reaccionaria— y las revoluciones —llevadas a cabo por la facción revolucionaria— solo se pueden poner en marcha activando los eventos correspondientes o cuando la tensión se encuentra por encima de +3. Un golpe de Estado o una revolución ponen de inmediato fin al turno, pasándose directamente a su resolución mediante la siguiente secuencia de acciones:

1. La facción golpista o revolucionaria debe indicar al menos un compromiso respecto de cómo dejará una o más cuestiones de Estado. Puede ser un compromiso negativo ("no modificaré la

18 Esta norma pretende reflejar el modo en el que el sistema electoral favorecía a los partidos que lograban concentrar más votos. Por decirlo de forma extremadamente simplificada, era más fácil conseguir el décimo escaño cuando se tenían ya nueve que conseguir el segundo cuando se tenía ya uno.

cuestión de Estado Iglesia") y también puede ser tan preciso y amplio como quiera, pudiendo establecer, si lo desea, el modo exacto en que quedará cada una de las cuestiones de Estado. Lo que diga es vinculante si el golpe triunfa.[19]

2. Las demás facciones, salvo el Gobierno, que siempre se opone, indican su actitud ante la revolución o el golpe de Estado. Esta posición será una de estas: apoyo, neutralidad u oposición al golpe. El orden que se sigue es el que correspondería si el turno lo hubiera iniciado el golpista —que siempre apoya el golpe, como es lógico—. La facción en el gobierno, por su parte, siempre se opone.
3. Cada una de las facciones, comenzando por el golpista o revolucionario, indican qué eventos activos no agotados utilizan para llevar a cabo el golpe, sumando su valor militar y/o paramilitar.
4. Se resuelve el golpe o revolución, utilizando los siguientes mecanismos:

   — se suman los valores militares y paramilitares a favor de la insurrección;
   — se restan los valores militares y paramilitares y en contra de la insurrección;
   — se suma un número al azar entre 1 y 6;
   — se resta un número al azar entre 1 y 6.

Si el resultado final es positivo, el golpe o la revolución se imponen y se aplican las consecuencias de "Golpe triunfante", que son las siguientes, a ejecutar en el orden en que se exponen:

— La facción golpista coloca las cartas de cuestión de Estado en el estatus que quiera, respetando siempre, eso sí, cualquier

19 Esta declaración de intenciones es fundamental para que otras facciones valoren si apoyan el golpe, se mantienen neutrales frente a él o se oponen de forma activa al mismo.

compromiso previo que se hubiera formulado al declarar el golpe de Estado o la revolución.

— La facción golpista se convierte en la nueva facción en el gobierno y, por tanto, recibe un evento de Gobierno y podrá actuar como tal a todos los efectos.
— El valor de legislatura se coloca en 1.
— Todos los eventos descartados se reincorporan y podrán volver a aparecer en el informe común.
— Se inicia un nuevo turno, comenzando por la facción que ha ganado el golpe.

Por el contrario, si el resultado total de la resolución de la revolución es negativo, la insurrección es sofocada por las fuerzas leales al Gobierno —como ocurrió con la Sanjurjada y la Revolución de Octubre—. En ese caso, la facción en el gobierno puede aplicar de inmediato una represión sobre los golpistas, lo que mecánicamente significa que puede descartar cualquier evento que se haya utilizado para apoyar el golpe.

Existe una tercera posibilidad: en el caso de que se produzca un empate en la resolución del golpe de Estado, ninguno de los dos bandos se impone sobre el otro, el resultado es la Guerra Civil, que pone fin a la partida con la derrota de todas las facciones.[20]

5. Ejemplos de eventos

A modo de ejemplos sobre el diseño de eventos para la dinámica, se ofrecen a continuación cinco casos:

20 Como sin duda es consciente el lector, este resultado equivaldría en la dinámica al resultado real que se produjo tras los sucesos del 17 y 18 de julio de 1936.

5.1. Evento "Miguel Maura"

— Nombre: Miguel Maura.
— Facciones jugables: conservadores.
— Coste de activación: 2.
— Valor electoral: +1.
— Valor parlamentario: +2.
— Valor de victoria: +1.
— Descripción: político monárquico conservador que, tras la dictadura de Primo de Rivera, adoptó una posición republicana, si bien dentro del ideario del conservadurismo moderado, creando el Partido Republicano Conservador.

5.2. Evento "Clara Campoamor"

— Nombre: Clara Campoamor.
— Facciones jugables: progresistas y conservadores.
— Coste de activación: 2.
— Valor electoral: +1.
— Valor parlamentario: +1.
— Efecto especial: si se juega Clara Campoamor, se resuelve inmediatamente una propuesta de ley sobre derechos y libertades.[21]
— Descripción: pionera en la defensa de los derechos de la mujer a través de su actividad como abogada, de sus obras literarias y de su acción política. Hubo de exiliarse tras el triunfo del franquismo.

21 La cuestión de los derechos y libertades fundamentales de los españoles está lejos de ser un tema circunscrito a un periodo histórico concreto. Así lo ha puesto de manifiesto la crisis de la COVID-19, sobre cuyas consecuencias legales puede verse Leandro Martínez Peñas: "The legislation to fight the first wave of the COVID-19 epidemic in Spain". En: *Società, diritto e religione durante le pandemie. Problemi e prospettive*. Roma 2021 y "Estado de Alarma y otra legislación de urgencia como respuesta a la emergencia sanitaria de 2020". En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *El Derecho como respuesta a situaciones de crisis: perspectivas históricas y contemporáneas*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021, 179-208.

5.3. Evento "Cinturón rojo de Madrid"

— Nombre: Cinturón rojo de Madrid.
— Facciones jugables: progresistas y revolucionarios.
— Coste de activación: 3.
— Valor electoral: +2 revolucionarios y +1 progresistas.
— Valor de victoria: +1 para revolucionarios.
— Descripción: los barrios y localidades de la periferia de Madrid, como Vallecas o Carabanchel, eran zonas en las que los partidos de izquierdas, especialmente los revolucionarios, tenían hondo arraigo social y gozaban de respaldo de gran parte de la población.

5.4. Evento "Militares africanistas"

— Nombre: Militares africanistas.
— Facciones jugables: reaccionarios.
— Coste de activación: 3.
— Valor militar: +3.
— Efecto especial: permite adquirir sin coste "Yagüe" y "Monasterio".
— Descripción: con el nombre de *militares africanistas* se conoce a los oficiales que sirvieron en el Ejército de Marruecos, veteranos de las guerras contra los rifeños, muchos de los cuales se mostraron desafectos a la República y partidarios de su derrocamiento, por considerarla contraria a los intereses de España.

5.5. Evento "Dirección General de la Guardia de Asalto"

— Nombre: Dirección General de la Guardia de Asalto.
— Facciones jugables: todas.
— Coste de activación: 3.
— Valor militar: +2.
— Valor paramilitar: +1.
— Descripción: la Guardia de Asalto fue el cuerpo creado por la Segunda República para mantener el orden público. Al frente de la

misma se encontraba un director general, dependiente del ministro de Gobernación.

6. Referencias

Carreras Planas, Carla: "Del Homo Ludens a la gamificación". En: *Quaderns de Filosofía* 4 (2017), 107-118.

Escudero López, José Antonio (ed.): *La Iglesia en la historia de España*. Madrid: Marcial Pons 2014.

Fernández Rodríguez, Manuela: "Bajo la amenaza del sable: la ley de jurisdicciones". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 11-46.

— "El ocaso de la Restauración: la crisis española de 1917". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Los cañones de Versalles.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 69-97.

— "El terrorismo anarquista como amenaza internacional". En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 111-136.

— *Estudios sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2015.

— *Hombres desleales cercaron mi lecho*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2018.

— *La batalla histórico-jurídica por Europa*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021.

— "La construcción jurídico-institucional del ejecutivo de Evaristo Pérez de Castro: Fernando VII frente al gobierno". En: *Aequitas* 16 (2020), 411-434.

— "Las reformas legislativas de marzo de 1820 y la recuperación del aparato normativo doceañista". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 35-60.

Fernández Rodríguez, Manuela/Martínez Peñas, Leandro: *Reflexiones sobre jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2016.

Martínez Peñas, Leandro: "Ajedrez en la Ciudad Esmeralda: Lasker y el campeonato del mundo en 1920". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *Ajedrez en el Café Museum*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 87-114.

— "El problema de la banalización en el uso de técnicas docentes gamificadas". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 2 (2020), 83-112.

— "Estado de Alarma y otra legislación de urgencia como respuesta a la emergencia sanitaria de 2020". En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *El Derecho como respuesta a situaciones de crisis: perspectivas históricas y contemporáneas*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2021, 179-208.

— "La legislación contrainsurgente en el franquismo previo al Código Penal de 1944". En: Erika Prado Rubio/Manuela Fernández Rodríguez/Leandro Martínez Peñas (eds.): *Contrainsurgencia y orden público: aproximaciones hispánicas y globales*. Madrid: Fundación Universitaria Española 2020, 201-234.

— "La represión del anarquismo a través de la legislación y los procesos judiciales: origen y consecuencias de juicios contra la Mano Negra". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 61-84.

— "Los juegos como instrumento de entrenamiento y análisis militar: del Kriegspiel a la Segunda Guerra Mundial". En: Enrique San Miguel Pérez (ed.): *En la Europa liberal. El poder y el infinito.* Madrid: Fundación Universitaria Española 2019, 105-136.

— "Playing the Apocalypse: Wargames for Military Training and Analysis". En: *Alea Jacta Est. Revista on-line de gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious games* 3 (2021), 121-154.

— "The Legislation to Fight the First Wave of the COVID-19 Epidemic in Spain". En: *Società, diritto e religione durante le pandemie. Problemi e prospettive*, Roma 2021.

Prado Rubio, Erika/Fernández Rodríguez, Manuela/Martínez Peñas, Leandro (eds.): *Análisis de jurisdicciones especiales*. Valladolid: Veritas 2017.

— *Especialidad y excepcionalidad como recursos jurídicos*. Valladolid: Veritas 2017.

Susi, Tarja/Johannesson, Mikeal/Backlund, Per: "Serious Games-An Overview". En: *University of Skovde, Technical Report HS- IKI -TR-07-001*. Skovde: University of Skovde 2007.

IV. Anexo

Juegografía

1. Lista (no exhaustiva) de los juegos analógicos y digitales ambientados en la guerra civil española

1.1. Videojuegos

1. *1936, España en llamas* (2001-2006): mod de *Medal of Honor Allied Assault* y *Call of Duty 2*, FPS. Fans, sin productora, distribución en línea (ESP).
2. *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* (2007): original estrategia. Legend Studios (ESP), productora Planeta de Agostini Interactive (ESP/ITA).
3. *Sombras de Guerra: Objetivo España* (2008): extensión de *Sombras de Guerra*, estrategia. Legend Studios (ESP) para Planeta de Agostini Interactive (ESP/ITA).
4. *Strategic Command 2: Weapons and Warfare expansion* (2008): extensión de *Strategic Command 2*, estrategia. Estudio Fury Software (USA), productora Battlefront.com (USA).
5. *Squad Battles: Spanish Civil War* (2008): original estrategia. Estudio John Tiller Software (USA), productora HPS Simulation (USA).

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_203

6. *Hearts of Iron I-IV* (2002-2016): Paradox Development Studios (SWE), productora Paradox Interactive (SWE), estrategia. P.ej.: *Hearts of Iron III: Their Finest Hour* (2012).
7. *España 1936* (2013): original estrategia. Estudio HQ (FR), productora AGEOD (FR).
8. *Battle for Spain*. (2019): original estrategia. Estudio Headquarter SL (ESP), productora Avalon Digital (FRA).
9. *Panzer Corps 2: Axis Aperations. Spanish Civil War* (2020): estrategia extensión de *Panzer Corp.* Estudio Slitherine (ESP), productora Flashback Games (país desconocido).

El grupo Historia y Videojuegos (dirigido por Juan Francisco Jiménez Alcázar) se interesa por el impacto del videojuego sobre el conocimiento del pasado histórico: https://www.historiayvideojuegos.com.

1.2. Juegos de mesa

1. *Land and Freedom: The Spanish Revolution and Civil War* (Alex Knight, Blue Panther 2023).
2. *Requiem* (Rogelio Pesqueira Sánchez, Gen-X Games 2022).
3. *Resist!/¡Resistid!* (Trevor Benjamin, Roger Tankersley y David Thompson, Salt & Pepper Games 2022).
4. *Santander'37* (Javier Romero, SNAFU Design 2021).
5. *Brigada: guerra civil española* (Manual Alaguero Rodríguez, Brigada Wargames 2020).
6. *Storm Over Madrid 1936: "Miracle of November"/Asalto a Madrid 1936: "Milagro en noviembre"* (Angel Ballesteros y François-Xavier Euzet, Battles Magazine/Headquarter Games 2020).
7. *Viva la Muerte! The Battle of Brunete, July 1937* (Paul Rohrbaugh, High Flying Dice Games 2018).
8. *Courageous Tragedy: The Battle of Belchite, August-September 1937* (Paul Rohrbaugh, High Flying Dice Games 2018).
9. *A las barricadas!* (Juan Carlos Cebrián y Nicolás Eskubi, Compass Games/War Storm Series 2015).

10. *Crusade and Revolution: The Spanish Civil War 1936-1939/Cruzada y Revolución: La Guerra Civil Española 1936–1939* (David Gómez Relloso, Compass Games/4Dados 2013).
11. *The Spanish Civil War 1936-1939* (Javier Romero, GMT Games 2010).
12. *Popular Front* (Patrick Stevens y Alex Stevens, Numbskull Games 2010).
13. *España 1936* (Antonio Catalán, Devir 2007).
14. *1936: guerra civil* (Arturo García, Ediciones de Rotura 2006).
15. *Guadalajara* (Dean Essig y Ernesto Sassot, The Gamers/Multi-Man Publishing 2006).
16. *Bizkaya 1937* (Carlos A. Pérez, Ludopress 2001).
17. *¡Arriba España!* (Brian Train, Decision Games (I)/Microgame Design Group/Platinum Dragon Productions 1997).
18. *For Whom the Bell Tolls* (John Gee y Jeff Millefoglie, Games Research/Design 1995).

El dataset, el código fuente y la base de datos del análisis realizado en la contribución "Los juegos de mesa de la guerra civil española como historia pública: una aproximación desde la ciencia de datos" (Xavier Rubio-Campillo) están disponibles en GitHub: xrubio/BGG-GCE, https://github.com/xrubio/BGG-GCE.

2. Ejemplos de *let's plays, streaming*, reseñas y tutoriales

Las comunidades de jugadores tanto de juegos de mesa como de videojuegos activan canales para la comunicación que propician el intercambio muy dinámico de informaciones, conocimientos, actitudes y, también, sentimientos. En este sentido, las redes sociales y plataformas virtuales como Facebook, Twitch, Discord o YouTube favorecen la interrelación y socialización alrededor del juego concreto, de su tema y diseño, o de la actividad de jugar en general. Los formatos son variados: mientras que los *let's plays* normalmente son revisados y modificados antes de que se publiquen, el *streaming* es directo y las acciones más espontáneas. Las reseñas dan impresiones sobre la acogida

de un juego por parte de los jugadores y los tutoriales enseñan cómo jugar a un juego en general o cómo lograr cierto objetivo. (No nos referimos a los tutoriales que están integrados en los juegos para enseñar a los jugadores las reglas y controles, sino a aquellos producidos por otros jugadores y distribuidos en las redes y plataformas).

Estas *metaexpresiones* de la actividad lúdica, por un lado, pueden servir de fuente para distintos planteamientos científicos, como ha sido señalado en varias contribuciones, y, por el otro, pueden facilitar al público interesado, pero poco familiarizado con el tema o con ciertas facetas particulares del mismo, un acceso mediado a las fuentes primarias.

En lo siguiente, listamos algunos ejemplos que sirven para hacerse una impresión sobre los objetos de estudio:

1) Ejemplos de reseñas y partidas grabadas (y comentadas) en You Tube [última consulta de los enlaces: 28/6/2023]:

Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española
— Baku GarraNegra: "Reseña de *Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española*", https://www.youtube.com/watch?v=tOmuel_doFA.
— JefoteAlejandro: "*Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española* | Gameplay en español", https://www.youtube.com/watch?v=aGQg3fxvpk8.

El mod *España en llamas*
— "*1936, España en llamas*. Misión 24: la toma de Burgos", https://www.youtube.com/watch?v=7T9E0IBn1rI.

Hearts of Iron IV
— Kasetv: "*Hearts of Iron IV.* República Española", https://www.youtube.com/playlist?list=PLwgzFI-GImX53OFd_1zHsV3p9Zp0eG7q6.
— "España es un desastre – La Resistance – Hearts Of Iron IV – Gameplay en Español", https://www.youtube.com/watch?v=ZG3w9Fm8jFM.

Vaccine War
— KraoESP: *Vaccine War* español. Gameplay 1080. #1 GUERRA CIVIL ESPAÑOLA", https://www.youtube.com/watch?v=kvj-X36FCSM.
— KraoESP: *Vaccine War* español. Gameplay 1080. #2 ¡CUIDADO! GRANADA",https://www.youtube.com/watch?v=FGmgFzXS448.

2) Ejemplos de reseñas y tutoriales de algunos juegos de mesa [última consulta de los enlaces: 28/6/2023]:
— Homo Ludens: "*Crusade and Revolution*. Rules Teach and Play with designer David Gómez Relloso". En: YouTube (junio 2022), https://www.youtube.com/watch?v=IE9ps0849eU.
— Julius Fairfax: "Ocho juegos de la guerra civil española". En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=kefSoVG4a_Y.
— Julius Fairfax: "1936 La Guerra Civil Española". En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=qlDzocUmpFw.
— Julius Fairfax: "*¡Resistid!*". En: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=CX0rL2Kchww.
— Kludik: "*Cruzada y Revolución*. Tutorial". En: YouTube (julio 2022), https://www.youtube.com/watch?v=zfLRmNsSMkw.
— Zacatrus: "Conociendo *Requiem*", https://zacatrus.es/requiem.html.

3. Índice de juegos

Las autoras y los autores

Lea Achmüller completó su licenciatura de “Kultur & Wirtschaft” (‘Cultura y Economía’) en la Universität Mannheim con un trabajo sobre dos novelas de la escritora colombiana Laura Restrepo antes de cursar un máster en Literatura Comparada en las universidades de Viena y Berlín. Entre 2020 y 2022 trabajó en el proyecto “Vamos a la Guerra/Allons en Guerre” de Daniela Kuschel, con quien publicó varios análisis en el campo de la investigación de juegos.

Mario Alaguero Rodríguez es historiador y profesor asociado en el Departamento de Historia, Geografía y Comunicación de la Universidad de Burgos. Sus líneas de investigación se basan en la informática gráfica, la arqueología virtual, la realidad virtual, el patrimonio cultural y la comunicación. Forma parte del grupo de investigación Comunicación, Difusión y Publicidad de la Cultura y del Patrimonio. Además, es autor del juego de mesa *Brigada: guerra civil española*, que tiene por objetivo la divulgación de conocimientos sobre la historia militar de la Guerra Civil a un público más amplio, en particular, “facilitar la comprensión de los factores sociopolíticos, militares y económicos del conflicto”.

DOI: https://doi.org/10.31819/9783968695228_204

Manuela Fernández Rodríguez profesora contratada y doctora de la Universidad Rey Juan Carlos. Pertenece a la Facultad de Artes y Humanidades y al área de Historia del Derecho y las Instituciones. Sus varias e interrelacionadas líneas de investigación abarcan la historia jurídica de la construcción europea, la historia del derecho y el estudio de diversos fenómenos relacionados con la seguridad, la guerra o la religión y tal como estos se han manifestado en la configuración de la monarquía hispánica. Es codirectora del máster de Ludificación, Aprendizaje basado en Juegos y Juegos Serios: Docencia y Formación Continua.

Jan Gonzalo Iglesia es profesor agregado del Departamento de Estudios de Comunicación de la Universidad Rovira i Virgili en Tarragona y coordinador del grupo de investigación en Comunicación Asterisc de la misma institución. Su investigación se centra en juegos analógicos desde el punto de vista de la comunicación y como parte inseparable de los *game studies*. Se interesa tanto por los juegos de mesa como objeto de análisis narrativo sobre la historia y la memoria social como por los juegos como herramienta de aplicación en el aula.

Juan Francisco Jiménez Alcázar es catedrático de Historia Medieval en la Universidad de Murcia, presidente de la Sociedad Española de Estudios Medievales y director del Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia. Además de líneas de investigación como el reino de Murcia en la Baja Edad Media y Alta Edad Moderna, la frontera castellano-nazarí y el Mediterráneo y la península ibérica en la Baja Edad Media, también mantiene la del impacto del videojuego sobre el conocimiento del pasado histórico, con la dirección de proyectos de investigación I+D+i, del grupo de investigación Humanidades Digitales y del grupo de transferencia del conocimiento Historia y Videojuegos (https://www.historiayvideojuegos.com). Es codirector del grupo TEG 2.0 y de la revista *e-tramas* en la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).

Daniela Kuschel es asistente de la cátedra de Filología Románica en la Universität Mannheim. Se doctoró en 2018 con una tesis sobre la representación de la guerra civil española en los medios y contextos

populares en la misma universidad. Sus principales líneas de investigación son la representación de guerras, de violencia y de la memoria (histórica) en la literatura y los medios de comunicación (películas, cómics, videojuegos y juegos de mesa). Entre 2020 y 2022 dirigió el proyecto "Vamos a la guerra/Allons en guerre: Wirkungsästhetik und -potenziale von analogen und digitalen Kriegsspielen zu Kriegen der Romania", del que, entre otras acciones, se inspiró este volumen.

Marc Marti es catedrático en el Departamento de Español de la Université Nice Côte d'Azur. Se doctoró en 1994 con una tesis sobre el pensamiento de la Ilustración y sus relaciones con las estructuras económicas y políticas en el contexto tardofeudal español. Pertenece al equipo de investigación del LIRCES UPR 3159. Es director de la revista electrónica *Cahiers de Narratologie*. Trabaja en dos temas principales: por un lado, la historia de las ideas y las producciones culturales desde el siglo xviii hasta el xxi en España, y por otro, la investigación teórica sobre los géneros narrativos y los dispositivos sociotécnicos de la narración, especialmente en los nuevos medios digitales, entre los cuales están los videojuegos. En el máster MAJIC (Management Jeux Vidéo et Industries Créatives) encuadra proyectos de estudiantes por equipo (prototipos de videojuegos), en particular en diseño narrativo. Imparte clases sobre teoría narrativa, diseño narrativo y creación de imaginarios. Además, tiene un proyecto en curso, titulado L'Engagement Narratif Vidéoludique: Scénario, Interface, Game Play, LIRCES-CREATES, que se dedica a la investigación y producción creativa de un *game design*.

Leandro Martínez Peñas es profesor titular de la Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Artes y Humanidades, en el área de Historia del Derecho y las Instituciones. Sus líneas de investigación abarcan las técnicas gamificadas, la historia militar, el derecho inquisitorial, las relaciones internacionales y la aplicación de *serious games* a la difusión del conocimiento. Dirige el proyecto "Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y *serious games* para la consolidación de una cultura de democrática de seguridad y defensa (01/01/20-31/12/21)" y es editor de la revista *Alea Jacta Est*.

Paul Mogdan completó su licenciatura en "Kultur & Wirtschaft" ('Cultura y Economía') en la Universität Mannheim con una tesis sobre la relación estética entre el reportaje de guerra, los mitos y los superhéroes en el cómic *1937 - La batalla del Jarama* antes de decidir cursar un máster en la misma materia. Entre 2020 y 2022, trabajó en el proyecto "Vamos a la guerra/Allons en guerre" de Daniela Kuschel, con quien publicó varios análisis en el campo de la investigación sobre juegos.

Eugen Pfister es docente en la Universität Wien (Instituto de Historia, Instituto de Historia Económica y Social e Instituto de Historia Contemporánea). Estudió Historia y Ciencias Políticas en la Universität Wien y en la Universite Paris IV-Sorbonne. De 2008 a 2013 fue miembro del Grupo Internacional de Formación en Investigación "Comunicación Política de la Antigüedad al Siglo xx". Se doctoró en cotutelas en la Universita degli studi di Trento y en la Johann-Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt am Main. Es miembro fundador del grupo de trabajo Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele y tiene un blog de investigación sobre juegos digitales, *Spiel-Kultur-Wissenschaft. Mythen im Digitalen Spiel*.

Erika Prado Rubio hace su doctorado en la Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, Historia del Derecho y las Instituciones dentro del proyecto "Diseño, implementación y análisis de procesos gamificados y *serious games* para la consolidación de una cultura de democrática de seguridad y defensa (01/01/20-31/12/21)". Sus líneas de investigación son, por un lado, el desarrollo de metodologías gamificadas y el juego como elemento docente y, por otro, la difusión de la cultura de seguridad y defensa democrática.

Xavier Rubio-Campillo es becario "Ramón y Cajal" de la Universidad de Barcelona y becario honorario de la School of History, Classics and Archaeology de la Universidad de Edimburgo, Gran Bretaña. Asimismo, dirige el grupo de investigación DIDPATRI. Didàctica del Patrimoni, Museografia Comprensiva i Noves Tecnologies. Sus líneas de investigación son la arqueología del conflicto, el patrimonio

digital, los videojuegos, la arqueología computacional y las humanidades digitales.

Adán Ruiz Román es profesor asociado de la Universidad de Burgos en los grados de Historia y Patrimonio y de Turismo, así como del Máster en Patrimonio y Comunicación. Es profesor de Secundaria y formador de profesorado de Secundaria en aplicación de nuevas tecnologías para el aula de CCSS: Geografía e Historia para los Centros de Formación del Profesorado e Innovación Educativa (CFIE) de la Junta de Castilla y León. Profesor del Erasmus Mundus Joint Master in ARCHaeological MATerial Science (ARCHMAT) de la Universidad Abierta a Mayores y del diploma en Desarrollo Humano Sostenible de la Universidad de Burgos.

Alberto Venegas Ramos es profesor de Historia, Historia del Arte y Geografía en Secundaria y doctor por la Universidad de Murcia con la tesis doctoral *Historia y videojuegos: la Segunda Guerra Mundial en la cultura y la sociedad digital contemporánea (2017-2020)*. Es autor del libro *Pasado interactivo: memoria e historia en el videojuego* (Sans Soleil, 2020); miembro del grupo de investigación Humanidades Digitales: Historia y Videojuegos; director de la revista digital de divulgación e investigación sobre la cultura del videojuego *Presura*; colaborador en distintas páginas de crítica del videojuego, y miembro de la Red Española de Excelencia sobre I+D+i y Ciencia para videojuegos (RIDIVI), proyecto financiado por el Ministerio español de Economía, Industria y Competitividad (MINECO) y por la Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios de la Universidad de Málaga.

IBEROAMERICANA VERVUERT

Este libro aúna diferentes perspectivas sobre la representación de la guerra civil española en los juegos analógicos y digitales, considerados aquí una parte importante de la producción cultural inspirada en dicho acontecimiento histórico. Los juegos, al igual que la literatura, el cine o los cómics, crean y divulgan visiones del pasado e influyen en la construcción de la memoria histórica. Además de estudios de caso, que permiten descubrir y discutir las visiones sobre la Guerra Civil que los juegos ofrecen a sus usuarios, se presenta un panorama de métodos y teorías para el análisis de los juegos como artefactos culturales.

Daniela Kuschel es investigadora postdoctoral de Filología Románica en la Universität Mannheim, Alemania, y enseña en la misma universidad Literatura Francesa e Hispánica. Es autora de una tesis sobre la representación de la guerra civil española en los medios y contextos populares. Sus principales líneas de investigación son la representación de las guerras, la violencia y la memoria (histórica) en la literatura y los medios narrativos (películas, cómics, videojuegos y juegos de mesa). Además, se dedica a los *(literary) disability studies,* en el marco de los cuales estudia las visiones sobre discapacidades físicas en los medios narrativos.


9 788491 923992